
№9 (29) 1999

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА™

WWW.GAMENAVIGATOR.COM

Command & Conquer: Tiberian Sun
Протокол заседания колхоза "Путь к тиберизму"

Князь: Легенды Лесной Страны
Князю — князево?

Диспетчер атаки
"Гейткиперы были первыми кочевниками, снявшимися со своих зимовий..."

System Shock 2
Action или RPG?

Введение в Planescape
Предварительная рекогносцировка

Magic: The Gathering
Portal - демонстрационная версия

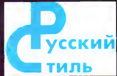
МАКСИМ - Свидание с пустотой
Старый знакомый в новом комиксе

Прохождения и гайды :
Command & Conquer: Tiberian Sun, Князь, Drakan, DarkStone, Amerzone, Discworld Noir

COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN
МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН



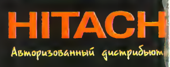
НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА № 9 (29) 1999



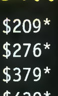








Решив купить монитор HITACHI...



· CM500 ET 15" 0.23(0.28) 1152 × 870@75	$209*
· CM610 ET 17" 0.21(0.26) 1280 × 1024@65	$276*
· CM650 ET 17" 0.21(0.26) 1152 × 870@76 ShortNeek TCO – 99	$379*
· CM643 ET 17" 0.21(0.26) 1600 × 1200@75	$430*
· CM752 ET 19" 0.21(0.27) 1600 × 1280@75	$580*
· CM761 ET 19" 0.21(0.27) 1600 × 1280@75 MDF ShortNeek TCO – 99	$672*
· CM753 ET 19" 0.21(0.27) 1800 × 1350@72	$685*
· CM811 ET 21" 0.21(0.27) 1600 × 1200@75	$1095*
· CM812 ET 21" 0.21(0.27) 1800 × 1280@82	$1195*
· CM813 ET 21" 0.21(0.27) 1800 × 1350@80	$1330*
· CM814 ET 21" 0.21(0.27) 1856 × 1352@895 MDF	$1598*

** Даны ориентировочные розничные цены.*

Расширяем список дилеров

Специальные цены

Рекламная поддержка

- Реклама в центральной и региональной прессе
- Обеспечение рекламными материалами

Информационная поддержка через Internet

- Цены
- Склад
- Каталог
- Новости
- Почтовая рассылка

... Вы обязательно придете в:

Москва:		Компания Лион	(4232) 225-700
Altech	(095) 246-8071	**Екатеринбург:**	
Flake	(095) 236-9860	Оптиком	(3432) 510-865
NIX	(095) 216-7001	**Иркутск:**	
TERSYS	(095) 230-6057	Рэвэр	(3952) 204-000
TIS	(095) 351-8801	**Мурманск:**	
Арбайт	(095) 725-8008	ТехноЦентр Система	(8152) 452-883
КПД	(095) 945-4324	**Новосибирск:**	
Свиблово-Групп	(095) 189-6008	Нейрон	(3832) 182-424
Скид	(095) 911-6368	**Санкт-Петербург:**	
Техмаркет Компьютерс	(095) 723-8130	Норма	(812) 218-9662
Владивосток:		**Тверь:**	
ГЕГ - Центр	(4232) 220-369	Визард	(0822) 423-333



Москва, метро Алексеевская Звездный бульвар дом 21, 1 этаж
телефон: (095) 797-5775 (6 линий), 215-5701
оптовый отдел: 797-5790 (4 линии)
факс: (095) 215-2057
www.russtyle.ru www.rus.ru sales@rus.ru

Привет!

В журнале, который вы держите в руках, напечатана демонстрационная версия настольной карточной игры Magic: The Gathering (версия Portal). К тем же журналам, которые укомплектованы компакт-диском, прилагается настоящая карта, которая... а) позволит вам почувствовать качество продукта; б) может положить начало той колоде, которая приведет вас к победе в мировом первенстве по MTG. Для того чтобы сыграть демо-партию вам понадобится вырезать карты, - давайте, потрошите, чего уж там :) .

В период с 3 по 5 сентября в Лондоне состоялась ECTS, на которой побывали и ведущие российские разработчики. Пока никаких сведений о резких прорывах наших игр на Запад в ходе выставки не поступало, но, как в личной беседе прояснил ситуацию Юрий Мирошников из 1С, на выставках мгновенных контрактов обычно и не заключается. Важнее показать товар лицом, а деловые отношения завязать никогда не поздно.

Что касается "внутренних дел", то событием игрового месяца по праву можно считать начало продаж "Князя" (1С), которого в первые дни просто сметали с прилавков. На втором месте я бы поставил выход "Ацтеков" (NMG). Ревьюшки по ним обоим читайте в этом номере, а по "Князю" мы успели сделать еще и "быстрое прохождение".

Наиболее приятными поступлениями "извне" оказались Command & Conquer: Tiberian Sun и System Shock 2. Правда, когда мнения по поводу этих игрушек разделили редакцию на два примерно равных лагеря, появилась идея написания альтернативных ревьюшек. По CC:TS – с точки зрения "хорошо/плохо", а что касается SS2, то спор развернулся по поводу ее жанровой принадлежности.

Любителям RPG адресуется материал Chaos Mage по мирам, вернее, планам, на которых развернутся события грядущей Planescape Torment.

Начиная с этого номера мы публикуем повесть "Диспетчер атаки". Возможно, после впечатления, оставленного "Санитарами" Гоблина, переход покажется слишком контрастным. Философия сменила экшен. Хотя, кто сказал, у Гоблина нет философии? А чтобы вы не забыли, как он пишет – мы печатаем его материал по "русификаторам".

Z-zone в этом месяце грозила поглотить половину номера, но мы вовремя ее остановили. Сразу же после того, как в ней появился новый комикс с Максимом в главной роли.

Вот, собственно, и все. Пишите письма!

Искренне Ваш,

Игорь Бойко











Список игр в номере:


НОВЫЕ ПОХОЖДЕНИЯ
ШТЫРЛИЦА
или
ЛЮБИМЫЙ БЮСТ ФЮРЕРА
Новый квест осени
ДО 16
Бука
BUKA ENTERTAINMENT
ТЕЛ./ФАКС: (095) 111 5156
(095) 111 5440
E-MAIL: MARKET@BUKA.COM
WWW.BUKA.COM
ПО ВОПРОСАМ ОПТОВЫХ ЗАКУПОК ОБРАЩАЙТЕСЬ В КОМПАНИЮ "БУКА"

Имперское золотишко



В самой середке сентября компания Microsoft сообщила, что долгожданная стратегия Age of Empires II: The Age of Kings "ушла на золото". На русском языке это означает, что игра готова и начнет появляться на полках магазинов заокеанской Америки в начале октября. А потом уж пойдет и по всему остальному миру. Ожидается выпуск локализованных версий; нет, русской не будет, зато не забудут про "традиционных" китайцев.

У Hasbro есть желание прикупить Wizards of the Coast



А к желанию Hasbro прилагает круглую сумму в 325 миллионов долларов. Сделка должна состояться в конце сентября. Как выразился Peter D. Adkison, президент "Волшебников побережья": "... Мы с нетерпением ждем объединения двух величайших игровых компаний, и гордимся тем, что нам предстоит стать частью культуры и традиций Hasbro". В общем, все вперед, на разработку новых интеллектуальных ценностей под новым же флагом.

Немного исторических вех:

1990 год - Peter D. Adkison основал Wizards of the Coast.

1993 год – появление карточной игры Magic: The Gathering. В настоящее время игра переведена на 9 языков, в нее "режется" порядка шести миллионов человек в пятидесяти двух странах. В этом номере мы печатаем ее демонстрационную версию.

1997 год – приобретение компании TSR Inc. (создателя игры Dungeons and Dragons) и издательской группы Five Rings Publishing Group Inc. (эти больше известны по карточной же игре Legend of the Five Rings).

1998-1999 – существенное расширение собственной маркетинговой сети за счет открытия сети магазинов в США, а также приобретения компании-дистрибьютора The Game Keeper Inc.

В настоящее время компания является крупнейшим издателем литературы в жанре fantasy и science fiction.

Побочным эффектом почти свершившегося слияния станет некоторая неопределенность дальнейшего применения лицензии AD&D компанией Interplay, которая использовала популярную ролевую систему в большинстве своих недавно вышедших и грядущих RPG (Baldur's Gate, Tales of the Sword Coast, Neverwinter Nights и Planescape: Torment).

Халява для всех турков и револтов



На этот раз благодарить будем добрых дядей из компании Acclaim, которые для пущей популяризации собственных игрушек предоставляют всем желающим возможность заиметь бесплатный почтовый ящик. В этом благородном деле им помогают web-провайдеры Tek 21 и Chek. Новый сервис позволяет пользователям отправлять и принимать электронную почту, используя в качестве доменных имен названия акклеймовских игрушек. Для затравки предлагаются следующие варианты: @AcclaimSports.Com, Turok.Com, TrickStyle.Com и ReVolt.Com. В дальнейшем количество доменных имен будет увеличено.

Давай пожмем друг другу... текстуры

На этот раз расщедрилась компания 3dfx Interactive, которая предлагает всем желающим воспользоваться фирменной технологией FXT1 компрессии текстур. Разработчики программ смогут применить алгоритм сжатия при создании софта для самых разных платформ, он одинаково годится для Windows Macintosh, BeOS, Linux и т.д. С помощью предлагаемого алгоритма можно уменьшить объем памяти, необходимый для хранения каждой текстуры, что позволит не только нарастить количество применяемых программой текстур, но и без потери качества обеспечить большее разрешение картинки.

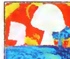
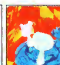
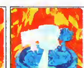
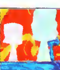
3dfx предоставляет средства разработки и исходный код для компрессии текстур с целью продвижения данной технологии на позиции индустриального стандарта. Ее поддержка будет предусмотрена для Direct3D, Glide и OpenGL. В настоящее время FXT1 доступен для разработчиков, зарегистрированным в качестве участников программы 3dfx Developer Program. Координаты доступа:

http://www.dev.3dfx.com/fx1.

Mortyr таки дождался своего паблишера

Давно это было, аж в мае. По весне компания Ubi Soft сподобилась приобрести по случаю целый портфель игрушек у компании Interactive Magic. Подробности про весь портфель мы приводить не станем, сегодня нас интересует только многострадальный Mortyr (от Mirage Media), о котором все уже все знают, но в который никому все еще так и не удалось поиграть.

Судя по всему, Ubi Soft не решилась издать в июне игру, в которой нацистов – как собак нерезанных. Поэтому, сообщив народу, что данный продукт выбивается из ряда ее ориентированных на полносемейное потребление игрушек, Ubi Soft спихнула Мортирчика голландской компании HD Interactive, которая и займется его дальнейшей судьбой, включая дистрибуцию

и локализацию на всех основных рынках планеты. Новый срок возможности побороться с фашистами в альтернативной реальности от первого лица - октябрь.

Creative пристыковывает к сетевой музыке картинки

В начале сентября прародитель всех саундбластеров начал кампанию по продвижению новой технологии – LAVA! (Live Audio Visual Animation), которая адресована "энтузиастам MP3 музыки, музыкантам и представители других творческих профессий, лицам, занятым продвижением музыкальной продукции, а также рядовым пользователям, которые хотят не просто слушать музыку в Интернет, а воспринимать ее в комплексе с эмоционально насыщенным, персонализированным визуальным содержанием".

Сам не пробовал, но хочется верить, что "...Всего за пять минут пользователь LAVA! может создать профессиональное музыкальное видео, включающее все графические и трехмерные элементы, которые используются сегодня в музыкальных видео. Для этого нужно подготовить (отсканировать) изображения, которые вы хотите использовать в визуализации, и на-

брать на клавиатуре вашего компьютера название песни, которое будет моментально преобразовано в трехмерное. Невысокие требования к полосе пропускания, а также простота и удобство, с которыми создаются LAVA! изображения, делают их идеальным инструментов для всех, кто занимается публикацией, распространением и продвижением музыки. Для рядовых пользователей и энтузиастов MP3 музыки, LAVA! – простой и в то же время действенный способ сделать свою музыкальную жизнь в Интернет более полной и интересной."

Цитаты закончились. Демонстрашку технологии любопытные могут просмотреть на прилагаемом к журналу диске. Самое же интересное (IMHO) в пресс-релизе содержалось в словах " ...слово "MP3" вышло на первое место по популярности в поисковых системах Интернет – обогнав "sex"!

Вот так то. Чем не новость :) ?





■ Ожившие игрушки

В детстве все мы проводили бесконечные часы, возясь с любимыми игрушками. Бесстрашные ковбои гонялись за индейцами, пластмассовые фигурки пехотинцев и кавалеристов Красной Армии смело шли в наступление, а домики кукол жили своей, никому не ведомой жизнью, в которой царила атмосфера тайн и загадок. Потом им на смену пришли роботы и супергерои из многочисленных комиксов, ураганом вторглись в девчачьи сердца кукла Барби и ее друзья. Стали появляться "игрушки" совсем уж умные, которые к игрушкам-то и причислить сложно. Чего стоит разработка японской собачки Aibo, которая, начиная с летних месяцев этого года, пытается заменить живого четвероногого друга.

Последние месяцы стремительно развивается новое направление игр для детей, моду в котором диктует компания Zowie. Инновационная разработка – необычный игровой набор – представляет собой определенный сказочный мир, в котором, к примеру, "обитают" морской капитан и его команда с фрегатом, либо девочка Элли и дружелюбные звери. Как похоже на то, во что дети играли лет десять-пятнадцать назад. Однако век технологий внес в процесс игры свои коррективы.

При подключении игрового набора к персональному компьютеру через параллельный порт на экране монитора детям открывается волшебный мир, созданный современными средствами мультипликации и компьютерной графики. Снабженные специальными сенсорами и едва заметными радиопередатчиками игрушечные фигурки героев получают на экране своих двойников, живо реагирующих на изменение обстановки мимикой, словом и жестом. Каждое движение в четырех измерениях (по горизонтали, по вертикали, по высоте и при вращении) улавливается антенной, размещенной в ключевом объекте игрового набора, например, в корпусе корабле. Информация в режиме реального времени поступает в компьютерное программное обеспечение, которое контролирует визуализацию всех процессов на мониторе.

Предметы становятся словно настоящими. Так, после приближения пластмассовой подзорной трубы к глазу страшного пирата на экране тотчас отобразятся "рассматриваемые" им дали. Что может быть лучше хорошей драки со скелетами или захватывающего поединка с огнедышащим драконом? Кажется, только дружеская пирушка в старом прибрежном кабаке! Все это малышам предстоит пережить на пути к заветной цели - сундуку, доверху набитому несметными сокровищами. Девчонок манит не менее интересная жизнь маленькой путешественницы Элли и ее друзей. Диалоги с животными из волшебного сада, пикники под открытым небом на лужайке, уютные беседки, где приятно просто посидеть и немного посекретничать. Все это уже осенью будет ждать юных любителей и любительниц волшебных сказок на прилавках магазинов за пятьдесят американских долларов.

Нарисованная картина столь ясна и безоблачна, что закрадывается некоторое опасение: "А так ли все хорошо на самом деле?" Безусловно, с популярностью данной разработки компьютер обогатит процесс игры, сделает его ярче, разнообразнее, интереснее. Однако врачи просят не забывать, что дети в возрасте до 9 лет, для которых по инструкции предназначается игра, являются, прежде всего, развивающимися личностями.

Все картинки, выдаваемые на экран, меркнут в сравнении с неимоверно богатым миром фантазии. По мнению детских психологов, именно в голове у ребенка, а не на мониторе, должна протекать "обратная" сторона игры. Сторона эмоциональная и насыщенная, многократно превышающая по красоте сценарии, заложенные программистами- разработчиками и, в конце концов, формирующая творческое воображение человека. Воображение, которое является одним из основных составляющих свободного и, что не менее важно, творческого мышления.

Алексей Целых
Максим Береснев
alex@mmub.ttn.ru

■ Новые проекты Blue Byte

На прошедшей в Лондоне ECTS компания анонсировала The Settlers IV, Battle Isle 4: Children of Haris и F13 (по Стивену Кингу).

По поводу очередных сеттлеров обещают следующее: "бросающие вызов" новые расы, юниты и здания; разнообразные миссии (вот удивили) и несколько неожиданных "фишек" (будем считать, что почти заинтриговали). Графика будет "сногсшибательной", а новые расы просто напичканы сюрпризами.

Релиз поселенцев в четвертом поколении намечен на четвертый квартал 2000 года.

Движок для пошаговой стратегии Battle Isle 4: Children of Haris разрабатывают словацкие разработчики из Cauldron, которые намереваются, ни мало, ни много - "задать новые стандарты по всем технологическим направлениям". Блубайтовцы же напирают на концепцию и сторилайн. А еще обещают, что игра будет фэнтезийной, выдержанной в лучших традициях Battle Isle и Incubation.

Игры серии Battle Isle стали неотъемлемой частью фундамента успеха Blue Byte, на сегодняшний день их продано свыше 650 тысяч копий.

Что касается F13 – узнаю старину Кинга :) . Многие его книги написаны по незамысловатому, но от этого не менее действенному рецепту: берется набор обычных вещей и повседневных явлений... Разработкой занимается калифорнийская команда Presto Studios (Journeyman Project, Star Trek: Hidden Evil). Представьте, что у вас на клаве появилась тринадцатая функциональная клавиша. Причем вы знаете, что с ее нажатием должно произойти что-то поистине ужасное. Нажмете?

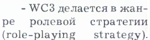
В игре содержится хоррорный рассказ мастера "Everything's Eventual", полностью иллюстрированный и озвученный. А также: шесть скримсэйверов

(screamsavers),три интерактивных миниигры, иллюстрированная хронология работ Кинга, обои и WAV'ы.

Релиз можно ждать уже в ноябре.

■ Военное дело настоящим образом – часть 3

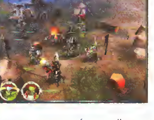
В ходе ECTS компания Blizzard сообщила о намерении издать в 4 квартале 2000 года продолжение одной из лучших стратегий всех времен и народов – Warcraft 3. В следующем номере мы поместим нормальное превью, а сейчас – буквально несколько тезисов:



- WC3 делается в жанре ролевой стратегии (role-playing strategy). Это означает, что нам не придется тщательно отслеживать моменты, связанные с базами, ресурсами, и ударными силами из десятков юнитов. Взамен предлагается заняться квестами, воспитанием героев, взаимодействием с интерактивной игровой средой;

- ожидается аж шесть рас. Пока имеется информация по трем – люди, орки и огненные демоны (Burning Legion). Что, впрочем, не означает наличие шести кампаний;

- сюжет будет замешан на борьбе людей и орков с зти самыми демонами. Орки только-только вырнулись из-под демонической пятки, кстати, произошло зто во многом благодаря молодому орку по имени Thrall (да, да, того самого из Warcraft Adventures). Не исключено, что мы даже станем свидетелями союза между людьми и орками (которые не такие уж и плохие, как выясняется);



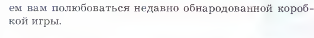
- для WC3 делается новый, полностью 3D движок, хотя? software рендеринг также будет присутствовать. Трехмерная поверхность и юниты, камера, которую можно будет расположить по своему усмотрению (полной свободы, правда, не будет);

- редактор сценариев позволит создавать юниты, героев, заклинания, использовать отсканированные изображения. Имеется подобный Java язык для создания скриптов. Короче – при желании можно создавать целые миры.

И это - далеко не все.

■ Дьвольская коробка

Раздел новостей не совсем подходящее место для предварительного обзора потенциального хита среди хитов. Релиз Diablo 2 ждем в декабре, и уже появилось достаточно "свежего" материала для написания предрелизного преревью, что мы опять-таки сделаем в следующем номере. А пока предлагаем вам полюбоваться недавно обнародованной коробкой игры.



■ Microsoft прониклась консольной темой?

Началось зто увлечение с создания фирменной операционной системы для 128-битной консоли Dreamcast от Sega. Теперь, когда продажа Дримкастов идет полным ходом, появились неофициальные сообщения о том, что Майкрософт собирается выйти на приставочный рынок с собственной игровой системой, которая пока известна под именем X-Box. Видеть "железное" воплощение "Икс-короба" довелось пока только нескольким обозревателям и издателям, которых пригласили на соответствующие смотрины в ходе ECTS.

На данный момент известно, что сердцем X-Box станет 500-мегагерцовый процессор Intel, который будет подкреплен графическим чипом nVidia GeForce (материал по зтой штуковине опубликован в "железном" разделе номера). Само собой, ожидается и встроенная DVD подставка для кофе, правда, пока не известно, будет ли возможно проигрывать DVD мувики.

А еще в этой приставке будет жесткий диск (!), я бы даже сказал, Диск, т.к. емкость его будет измеряться многими гигами. В качестве операционки, - естественно, Windows.

Память: 64 Mb RAM для складирования текстур. Порыться в Сети можно будет при поддержке модема 56K и замешанного на Internet Explorer браузера.

Все это добро будет заколочено в системный ящик, который с виду будет напоминать все-таки консоль, а не то, что вы подумали.

■ Dreamcast: первые продажи и первые претензии

Эта новость не совсем о PC, но все же :) . Девятого сентября, в четверг, Sega of America выручила от продаж Dreamcast 98 миллионов долларов. Для сравнения – первый день продаж "Star Wars: Episode One — The Phantom Menace" принес $28.54 миллиона. Но уже в пятницу множество недовольных покупателей предъявили претензии, связанные с браком прилагаемых к консоли дисков: отказывались работать Sega's Web браузер, Blue Stinger и Sonic Adventure.

Представители компании заявили, что количество "битых" дисков не превысило 1 процент. Брак носит чисто заводской характер.

■ ДОКА: что было, что будет

Компания ДОКА Медиа начала издательскую программу 1999 года выпуском в середине августа аркадной игры ДИГГЕР 2000 - римейка одной из самых популярных аркадных игр в истории компьютерных развлечений с использованием современных технологий, оригинального дизайна уровней и широких возможностей сетевой игры. Игра выпущена в двух вариантах: розничная коробка и jewel-box.

В планах компании выпуск игрового клавиатурного тренажера Babytype 2000 (в конце сентября), интерактивной сказки для детей Паюта и Бог Льда (середина ноября) и мультипликационного юмористического квеста Поручик Ржевский (конец ноября).

Главные планы компании связаны с тремя большими проектами: новой версией Чемпионата Ралли Mobil 1 (по лицензии фирмы Europress/Actualize), которая оценивается зарубежными игровыми журналами как самый ожидаемый автомобильный симулятор года. Выпуск игры в России намечен на 29 октября - в один день со всемирным началом продаж.

Кроме того, в планах на ноябрь-декабрь

cuneiform 2000

снайперское распознавание



Вы можете установить программу cuneiform 2000 с CD-ROM «Навигатор игрового мира».

CuneiForm 2000 обладает высочайшей точностью распознавания.

Новый интерфейс проще и удобнее, чем когда бы то ни было.

В CuneiForm 2000 встроен мощный текстовый редактор.

CuneiForm 2000 без труда обнаружит в документе картинки и таблицы и распознает их.

CuneiForm 2000 полностью сохраняет форму исходного документа.



Россия, Москва, 117312,
проспект 60-летия Октября,9
тел.+7(095)135-5510, +7(095)135-8968
факс+7(095)135-5088
E-mail:info@cgntv.dol.ru, http://www.cognitive.ru

намечен выход давно ожидаемого проекта Вьюга в пустыне, точная дата выпуска которого будет объявлена после завершения переговоров с западным издателем, имя которого пока не разглашается. На эти же сроки намечен выпуск ранее анонсированной игры Королевство снов.

Руководство компании не исключает появления в этом списке еще одной или двух игр от западных издателей.

■ Третий Открытый FFA Турнир по Unreal

Чемпионат по Unreal. Уже третий. И, хотя этот порядковый номер говорит о начальной стадии российского "анриальского" движения, тем не менее, игроки в Unreal все-таки есть, и, как показал чемпионат, довольно неплохие игроки. Еще этот турнир знаменателен тем, что за участие не взималась плата. Естественно, местом проведения соревнования выбрали единственный на ту пору клуб, имеющий в своем распоряжении машины с третьими VooDoo - "Лавина".

Интересными оказались результаты соревнования: первое, третье и четвертое место заняли люди, уверенно предпочитающие "Кваку" - [RGA]-Kitana,]A[.Alrick и]A[.oGRe. Второе место в жесточайшей борьбе с опытными квакерами занял [TNT]FoxGrinder, всего лишь на один фраг отставший от обладателя первого места. О чем это говорит? О том, что игроки в Unreal обладают довольно высоким потенциалом, но реализовать его мешает слабая организация сообщества. Также по результатам турнира можно вынести суждение о том, что Quake II может служить неплохим полигоном для подготовки к чемпионатам по Unreal, несмотря на серьезные различия в физике этих игр.

Теперь несколько теплых слов об организации турнира, которая была на самом высоком уровне, впрочем, как и всех прочих, что проходят под патронажем "Формозы". Хотя не стоит забывать и про усилия клана RGA, взваливших на себя львиную долю организаторских забот. Одним из наиболее приятных моментов можно назвать отсутствие всяческих проволочек и задержек, нередко украшающих иные чемпионаты. И это несмотря на, казалось бы, обилие "бюрократических" процедур, связанных с распределением участников в зависимости от результатов показанной ими игры. Даже известный подводный камень Unreal'а, заключающийся в отсутствии специального мода, вызывающий, в частности, одновременный респаун всех участников "мяса" (оно же FFA ;)), был успешно обойден путем умелого командования и своевременной подачи сигнала на старт игры возгласом "Поехали!".

В заключение хотелось бы отметить господствовавшую на турнире исключительную дружелюбность по отношению друг к другу и к коллегам из стана квакеров (на турнирах которых нередко возникают эмоционально насыщенные межклановые прения, основанные на легких идейных разногласиях).

■ Биржа труда

Отдел разработки игровых программ компании "1С" набирает программистов с опытом игровых разработок. Обязательно проживание в Москве или в Подмосковье. Все вопросы задавать, а резюме слать по адресу miru@1c.ru или по тел. (095) 253-5902, Мирошникову Юрию.

Новости подготовлены *BIB The Tall*

По пресс-релизам разработчиков и публикациям в Интернет



Internet TOP 100

На основе PC Games Top 100 (http://www.worldcharts.com), выпуск 350 от 13 сентября 1999 года

© 1993-1999 World Charts Foundation

Место	Недели	Название	Разработчик/Издатель	Жанр
1	37	Baldur's Gate	Bioware/Black Isle/Interplay	RPG
2	30	Alpha Centauri	Firaxis/Electronic Arts	Strategy
3	28	Heroes of Might and Magic 3 (The Restoration of Erathia)	New World/3DO	Strategy
4	14	Might and Magic 7 (For Blood and Honor)	New World/3DO	RPG
5	42	Half-Life	Valve/Sierra	3D Action
6	15	Jagged Alliance 2 (Агония власти)	Sir-Tech/TalonSoft/Buka	Strategy
7	75	Starcraft/Add-on	Blizzard	RTS
8	2	Command & Conquer (Tiberian Sun)	Westwood/Electronic Arts	RTS
9	4	System Shock 2	Looking Glass/Electronic Arts	RPG/3D Action
10	6	Darkstone	Delphine/G.O.D.	RPG
11	11	Total Annihilation (Kingdoms)	Cavedog/GT	RTS
12	26	RollerCoaster Tycoon	Microprose	Strategy
13	11	Dungeon Keeper 2	Bullfrog/Electronic Arts	Strategy
14	72	Might and Magic 6 (The Mandate of Heaven)	New World/3DO	RPG
15	63	Final Fantasy 7	SquareSoft/Eidos	RPG
16	42	Fifa 99	EA Sports	Sports
17	14	MechWarrior 3	Zipper/MicroProse	Action
18	68	Unreal/Add-on	Digital Extremes/Epic/GT	3D Action
19	49	Caesar 3 (Build a Better Rome)	Impressions/Sierra	RTS
20	44	Railroad Tycoon 2/The Second Century	PopTop/G.O.D.	Strategy
21	102	Total Annihilation	Cavedog/GT	RTS
22	13	Need for Speed (High Stakes)	Electronic Arts	Racing
23	40	Thief (The Dark Project)	Looking Glass/Eidos	3Action/Adventure
24	4	Star Trek (Starfleet Command)	Interplay	Wargame
25	10	Kingpin (Life of Crime)	Xatrix/Interplay	3D Action
26	45	Fallout 2	Black Isle/Interplay	RPG
27	14	Aliens Vs Predator	Rebellion/Fox	3D Action
28	12	Descent 3	Outrage/Tantrum/Interplay	SpaceSim
29	23	Championship Manager 3	Eidos	Sports
30	9	Hidden & Dangerous	Illusion/Take 2	3D Action/Strategy
31	23	Civilization (Call to Power)	Activision	Strategy
32	17	Star Wars Episode 1 (The Phantom Menace)	BigApe/LucasArts	Action/Adventure
33	15	Midtown Madness	Angel/Microsoft	Racing
34	91	Quake 2/Add-on	Id/Activision	3D Action
35	25	EverQuest	Verant/989 Studios/Son	Online RPG
36	26	BattleCruiser 3000 AD V.2.0	Interplay	Strategy
37	9	Outcast	Appeal/Infogrames	Action/Adventure
38	3	Drakan (Order Of The Flame)	Surreal/Psygnosis	Action/Adventure
39	22	X-Wing Alliance	Totally Games/LucasArts	SpaceSim
40	42	Age of Empires (The Rise of Rome)	Ensemble/Microsoft	RTS
41	32	SimCity 3000	Maxis/Electronic Arts	Strategy
42	78	Battlezone	Activision	Action/Strategy
43	12	ToCA 2 Touring Cars	Codemasters	Racing
44	99	Age of Empires	Ensemble/Microsoft	RTS
45	15	Star Trek (Birth of the Federation)	MicroProse/Hasbro	Strategy
46	41	Heretic 2	Raven/Activision	3D Action
47	43	Carmageddon 2 (Carpocalypse Now)	Stainless/SCi/Interplay	Racing/Action
48	18	Allods 2/Rage of Mages 2	Nival/Monolith	RPG
49	55	Warlords 3 (Darklords Rising)	SSG/Red Orb	Strategy
50	50	NHL 99	EA Sports	Sports
51	20	Warzone 2100	Pumpkin/Eidos	RTS
52	5	X (Beyond The Frontier)	EgoSoft/THQ	Action
53	55	Rainbow Six	Red Storm	Action/Strategy
54	20	Worms Armageddon	Team17/MicroProse	Logic/Arcade
55	5	Civilization 2 (Test Of Time)	MicroProse	Strategy
56	16	Star Wars Episode 1 (The Phantom Menace)	LucasArts	Action/Strategy
57	46	Grim Fandango	LucasArts/Activision	Quest
58	140	Diablo/Hellfire	Blizzard/Sierra	Action/RPG
59	12	Heavy Gear 2	Activision	Action
60	42	Settlers 3	Blue Byte	Strategy
61	65	Descent/add-on (Freespace - The Great War)	Volition/Interplay	SpaceSim
62	40	Warhammer 40,000 (Chaos Gate)	Random/SSI/Mindscape	Strategy
63	24	Superbike World Championship	Milestone/Virgin/EA Sports	Racing
64	97	Ultima Online/The Second Age	Origin/Electronic Arts	Online RPG
65	33	Close Combat 3 (The Russian Front)	Atomic/Microsoft	Wargame
66	17	Grand Prix Legends	Papyrus/Sierra Sports	Racing
67	24	Imperialism 2 (Age of Exploration)	Frog City/SSI/Mindscape	Strategy
68	111	X-Com 3 (Apocalypse)	Mythos/MicroProse	Strategy
69	36	Starsiege Tribes	Dynamix/Sierra	Action/Strategy
70	3	Discworld Noir	Perfect/GT	Quest
71	69	Galactic Civilizations Gold	Stardock	Strategy
72	44	Delta Force	NovaLogic	Simulation
73	13	WCW Nitro	THQ	Sports
74	37	Quest for Glory 5 (Dragonfire)	SierraFX/Sierra	Action/Adventure
75	39	Falcon 4.0	MicroProse	Simulation
76	22	High Heat Baseball 2000	3DO	Sports
77	44	Colin McRae Rally	Codemasters	Racing
78	1	Nexus (The Kingdom Of The Winds)	Nexon	Adventure
79	147	Heroes of Might & Magic 2/The Price of Loyalty	NewWorld/3DO	Strategy
80	21	Lands of Lore 3	Westwood/Electronic Arts	RPG
81	100	Dark Forces 2/Add-on (Jedi Knight)	LucasArts	3D Action
82	146	Master of Orion 2 (Battle at Antares)	MicroProse	Strategy
83	98	Panzer General 2	SSI/Mindscape	Wargame
84	50	Need for Speed 3 (Hot Pursuit)	Electronic Arts	Racing
85	95	The Curse of Monkey Island	LucasArts	Quest
86	72	Allods/Rage of Mages (Sealed Mystery)	Nival/Monolith	RPG
87	21	Gruntz	Monolith	Arcade
88	99	Gettysburg	Firaxis/Electronic Arts	Wargame
89	36	Myth 2 (Soulblighter)	Bungie	Strategy
90	63	Commandos (Behind Enemy Lines)	Pyro/Eidos	Strategy
91	146	Command & Conquer/add-on (Red Alert)	Westwood/Virgin	RTS
92	50	Vangers (One for the Road)	K-D Lab/Interactive Magic	Racing
93	13	Monaco Grand Prix 2	UbiSoft	Racing
94	12	Magic & Mayhem/Duel: The Mage Wars	Mythos/Bethesda	RTS/RPG
95	6	Redline (Gang Warfare 2066)	Beyond Games/Accolade	3D Action
96	4	Battle of Britain	TalonSoft	Simulation
97	10	Cricket World Cup 99	EA Sports	Sports
98	184	Civilization 2/Fantastic Worlds	MicroProse	Strategy
99	67	Re-Volt	Acclaim	Racing
100	1	Expendable	Rage	3D Action

Константин Подстрешный

Tomb Raider: Last Revelation

Мысль, повторенная трижды, – становится мудростью,
Мысль, повторенная трижды, – становится мудростью,
Мысль, повторенная трижды, – становится мудростью.
Народная мудрость

Жанр	Third Person Shooter
Издатель	Eidos Interactive
Разработчик	Core Design
Требуется	Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	32 Mb RAM, 3Dfx
	Windows 95, 98

Дышать ПОЛНОЙ грудью

Сколько их было? Этих Tomb Raider-Killer`ов? Сколько раз звучали фразы: "это лучше, чем Лара Крофт", "Лара Крофт от зависти бы задушилась", "Ларе Крофт до нее далеко". А Лара Крофт все еще дышит полной грудью. Просмотрите старые номера Нави, и вы увидите целые плеяды таких надписей, только вот никак не могу вспомнить, кому они были посвящены. До тех пор, пока новых героинь будут сравнивать с Ларой Крофт, последняя будет сидеть на троне Third Person Shooter. За все время с 1996 вышла единственная игра, достигшая уровня Tomb Raider (и она попала на обложку Нави).

К чему это я? Так этой осенью нас порадуют четвертой частью Tomb Raider! (Похоже, это уже добрая традиция – выпускать по свежему "райдеру" в ноябре каждого года.)

Обратно к могилам

Шел 1996 год – закат "четверок", рассвет "пентиумов", Tomb Raider потряс мир. И не только главной героиней, и не только потому, что трехмерные игры с потрясающей графикой и отличной анимацией были для того времени редкостью (они, вообще-то, и сейчас не часты). В Tomb Raider был великолепный геймплей.

Tomb Raider 2 – всего лишь улучшили графику и внесли несколько косметических изменений, а игра забралась в десятку Топ-100. До сих пор помню, как спустился в ущелье у Великой Китайской, а там бродила тройка динозавров. Бр-р-р!

Tomb Raider 3 - лучше бы его вообще не было! Новая команда разработчиков бессовестно убила геймплей! Нет, с Индией все в порядке. Играть было интересно. Но вот потом... Любимый Райдер превращался в сложнейшую бродилку, причем сложности возникали только по причине нелепого дизайна уровней. (А помните, какие замечательные катакомбы были в TR1?) Кроме того, смертельные ловушки, одна ошибка - и Load. Хорошо нам, PC`шникам, а бедные приставочники? Представляете, недавно узнал, что на PlayStation записываться можно было ограниченное число раз, только пока не кончатся зеленые кристаллы! Проще говоря, Tomb Raider 3 не удался. Теперь разработчики клянутся и божатся, что вернут былой дух и геймплей первых Райдеров. Что будет больше драк с тварями, и снова появятся интересные пазлы. Ох, как же хочется им верить!

Светлой памяти Анксунамун

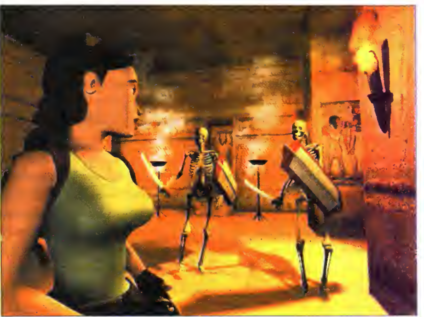
Тиха египетская ночь, но сокровища Сфинксов лучше перепрятать. Причем, куда-нибудь в район Лондона, поближе к дому.

Африка. Мифология, Нил, фараоны и... самые изощренные катакомбы, которые существуют на земле. Лабиринты, загадки и ловушки, а также кучи сокровищ, которые можно разграбить. Ларе нравится в Египте. Только вот старичок Сет что-то в последнее время расшалился, начал будить фараонов, воскрешать мумии. И Сет сказал: "Я - тень на Солнце; Я – приносящий чуму. Мой гнев будет вечен и поглотит все страны, патамуу штааа...", ну или что-то в этом духе. А рядовой поход Л.К. за сокровищами превращается в спасение мира. Конечно, это пыльная работа, но она неплохо оплачивается – преимущественно золотом из казны Сета.

7.62 - это не калибр. Это аргумент

Госпоже Крофт не в новинку крошить из своих кольтов всякую нечисть. Core пока не распространяется насчет состава монстров, но раз дело в Египте, значит, будут ожившие мумии, скелеты с ятаганами, а также змеи всех размеров и мастей. Кстати, эти самые скелеты бессмертны, то есть их нельзя убить из огнестрельного оружия - только подручными средствами. Например, скинуть сверху каменную плиту (что довольно странно - дробовику, вроде, совершенно по барабану, какую черепушку разносить - живую или мертвую). Вот известный на данный момент список оружия: верные кольты, шотган, узи (плюс трассирующие пули к нему), револьвер, гранаты (обычные, шумовые и дымовые), арбалет – очень точное оружие при стрельбе из него автоматически включается снайперский режим.

Вторая страсть Ларисы сразу же после сокровищ – это, конечно, вся-





кие средства передвижения, в TR4 нам дадут покататься на мотоцикле с коляской, чесслово! Внешне похож на родной Урал и, наверное, урчит так же.

Полностью изменится инвентарь, он станет чуть ли не квестовым. Наконец-то появится карта уровней. Знакомый нам паспорт бесследно пропадет - вместо него теперь дневник Лары Крофт. То есть книжка, куда она будет заносить пометки о тяготах своей походной жизни и записываться/восстанавливаться. Среди приятных мелочей – компас и бинокль. Среди неприятных – Лариса разучится самонаводить оружие на врагов, а жаль. Мы уже привыкли.

Главное, чтобы костюмчик сидел

Большая часть действия TR4 проходит в Египте. Каир, Александрия, Долина Царей – есть, где развернуться. В игре больше не будет уровней как таковых. То есть, однажды загрузив TR, мы никогда не увидим надписи "loading", а подземелья станут одной бесконечной картой, прерываемой заставками. Даже не знаю, хорошо это или плохо. Что-что там говорит редактор раздела Action? "Бесконечный кошмар с однообразной полигональной задницей в центре экрана..." - будешь так шутить – сообщу фанатам Л.К. твой адрес, и за жизнь редактора никто не даст и использованного медпака.

Так вот. С одной стороны серия всегда славилась разнообразием уровней, с другой, – если сделают интересно, почему бы и нет? Но больше всего меня волнует вопрос: КАК, ЧЕРТ ВОЗЬМИ, ЛАРА БУДЕТ ПЕРЕОДЕВАТЬСЯ, ЕСЛИ ОНА ПОСТОЯННО БУДЕТ В ЕГИПТЕ!?

Особенностью всех игр серии Tomb Raider являлись тренировочные уровни, на которых Лариса могла без особых опасностей набегаться-напрыгаться в свое удовольствие. Last Revelation не станет исключением. Более того, нам приготовили сюрприз, и какой! На тренировочном уровне будет бегать... Лара шестнадцатилетнего возраста! М-м-м, нимфеточка! :) Набоковская Лолита грызет ногти от зависти и может продолжать валяться в своем гамаке.

Движок в очередной раз подвергся глобальной перетряске, в принципе, это все тот же старый engine, но переписанный под веяния времени и 3Dfx. В интерьерах станет больше деталей, а некоторые стены можно будет сломать.

И самое главное - в игре будет новая Лара. Если в TR2 и TR3 моделька Ларисы практически полностью перекочевала из TR№1, подвергшись лишь косметической доработке и пластическим операциям по вживлению полигонов, то теперь ее полностью переделали, а вернее создали новую фигурку. Видел, одобряю, все та-а-акое округлое и полигонов на ножках почти не видно, а если учесть, что когда она вылезает из воды, будет видно, как капельки стекают по ее телу... Движения также переделали заново, вероятно, большая часть акробатических приемов останется, появятся какие-то новенькие.



Купи ей платье, и чулки, и клей для сломанной руки

Но все новшества и те, которые официально были объявлены Eidos, и просто слухи, что стаями бродят по Интернет – все это вторично. Главное, чтобы играть было интересно, и не повторилась ошибка с TR3. Мы это отлично понимаем, Лара Крофт об этом подозревает, да и в Core Design не дураки работают и уж, наверное, знают, что делают. Сейчас у TR4 есть все предпосылки стать отличной игрой. Если разработчики нас, конечно, не обманут, а то как бы Last Revelation действительно не стал последним.

P.S. Еще одна маленькая, но очень приятная деталь – голос Ларисы изменился.



Ян Масарский aka Plague J. Pestilence

Soldier of Fortune

Жанр	FPS
Издатель	Activision
Разработчик	Raven Software
Дата выхода	Конец 1999 года Windows 95, 98

Фортуна слепа. Она отвернулась от меня, и за это я выколол ей моргалы!
Plague J. Pestilence
"Истории, не обремененные здравым смыслом"

Читатель! Обрати внимание на графу "Разработчик"! Ты все понял? Нет? Ну ладно. Зайду издалека.

Превьюхи бывают, условно говоря, трех типов: оптимистические, равнодушные и пессимистические. Названия говорят сами за себя, поясню лишь, что "равнодушный" - это не то же самое, что "беспристрастный". На миф о беспристрастности и объективности я забил еще с пеленок, потому как нету таких вещей в природе. Вообще.

Превью - это не новости. Приглядевшись повнимательнее, или даже не приглядываясь, всегда можно определить отношение того, кто пишет, к тому, о чем он пишет. А равнодушный тип превью получается тогда, когда исходного материала слишком мало, чтобы составлять об игре какое-либо мнение.

Так вот. Сейчас я напишу превью. На две полосы. Оптимистического типа. Ибо я фанат Raven Software. Вопросы есть?

Ворон

Первой "воронОй" игрой, которую я увидел, был Hexen. Он меня пропер не по-детски, ибо для меня это был первый FPS в стиле фэнтези. Точно так же не по-детски он тормозил на моей четверке, в связи с чем ему на замену был раздобыт Heretic, успешно вскоре после этого и пройденный. Неоднократно и с особым цинизмом.

Шло время, апгрейд был неизбежен, как восход солнца, и на тогдашнем раздолье P133/32 участь Еретика разделил и Hexen. Для тех, кстати, кто до сих пор мучается с переводом слова "hexen", скажу, что это нечто вроде чернокнижника. Силы зла показали нам, ЧТО можно сделать с думовским движком, и Хексен – это навсегда. Как первая любовь, только с джибзами.

Далее, прям на следующий день после того, как я подумал "а вот бы было здорово, кабы сделали Hexen на кваковском движке...", в одном буржуйском журнале я увидал рекламу этого самого Hexen II, на этом самом кваковском движке. Это судьба, если не сказать "рок". А Doom, как вы сами понимаете - это клеймо, выжженное BFG'ой на сердце.

Я и сейчас повторю, что Hexen II - один из красивейших FPS'ов за всю историю жанра, не разочаровавший и в плане геймплея. Кроме суровой мясопереработки "по-нашему, по-чернокнижному", оба Хексена по части затыков и озверелого беганья туда-сюда по уровням в поисках квестовых предметов дадут зда-аровую фору сексапильной мародерше с шотганом. И пусть старый лейчур Подстрешный удавится после этих слов (прости, брат-блудовик). Затыков, ясное дело, не любит никто, но претензия на интеллектуальность была радостно подхвачена собратьями по жанру, равно как и появившиеся во второй части "елементы рэ-пэ-гэ".

Затем был Heretic II. ШутернОй народ скептически отнесся к виду от третьего лица, дискредитированному ненавистной эскгуматоршей. Продажи - о, горе! - не превысили даже 15000 экземпляров. Почем зря! Понятно, что созерцать кажущуюся рахитичной после кудвакерских амбалов фигурку Корвуса (да еще и с эльфийскими ушами) - сомнительное удовольствие. Но знали бы эти скептики, что есть еретическая резня посохом, проапгрейженным до третьего уровня! Непрерывный поток джибзов в сполохах пламени разлетается от безжалостного вихря смерти – вот, что такое месиловка во втором Еретике. В плане красоты тоже все было путем.

Эти четыре игры - четыре столпа, на которых держится мое уважение к Raven Software. Кроме столпов есть еще, конечно, всякие там балочки и стропильца. Раз уж пошел такой ликбез по Raven, то, конечно, грех их не упомянуть.

Официально зарегистрировавшись как Raven Software в 90-м году (а реально сформировавшись за два года до этого), братья Steven и Brian Raffel с небольшой группой соратников выдали в период с 90-го по 94-й игрухи Black Crypt, ShadowCaster и CyClones. Признаюсь сразу, что в глаза ни одну из них не видел, но отзывы слышал только положительные. Так что заочно будем считать, что это тоже все было рульно.

С выходом же Doom'а Raven'овцы, видать, тоже получили клеймо на сердце, но пошли дальше, чем мы, обычные думеры. Они лицензировали думовский движок и сделали первый в истории полноценный FPS в стиле фэнтези. Это я про первого Еретика, год 94-й. Вот отсюда-то и пошло покорение геймерских умов тандемом Raven Software - id Software. Сверкающий металл Кармаковских движков перековывался в вороненую сталь Raven'овской готики (о как сказанул-то! Самому понравилось...), и перековка всегда шла на пользу. Выжимая из движка все, что можно в технологическом плане, они не забывали добавлять и отличный дизайн уровней. Kevin Schilder писал музыку, достойную услаждать слух самого Князя Тьмы, красоты тамошних земель провоцировали желание переместиться туда на ПМЖ, в общем, Raven показали миру, что они способны создавать шедевры.

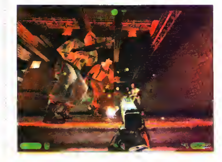
Не каждая, впрочем, их игра заслуживала такого эпитета. После 94-го Raven выпустили две игрушки на собственном движке, MageSlayer и Take No Prisoners, которые сделаны были добротно, но аркадные стрельбы с видом сверху - это несерьезно. Еще был выпущен Necrodome - ни к селу, ни к городу - футуристическая гонка на выживание...

Нет, без id'шных движков дело у Raven явно не ладилось. Видно, они и сами это поняли, посему разрабатываемые сейчас Soldier of Fortune и Star Trek: Elite Force делаются на движках Q2 и Q3. О Soldier of Fortune и пойдет речь дальше. Раздел "Ворон" на этом завершается, и правильной реакцией является не выражение "так точно", а "молчи, баклан, мы это все и без тебя знали!".

Солдат Фортуны

Рассудив, по всей видимости, что геймерское сообщество не вполне готово к новаторствам от третьего лица, Raven'овцы засунули оба своих проекта в строгие рамки жанра FPS. Строгие в плане положения камеры - из глаз героя, и точка.

На сей раз у фэнтези - каникулы. Стрелки-фанаты FPS слегка пресытились отстрелом инопланетной-фантас-





тической нечисти. Потянуло нас, стрелков, кормить свинцом кого-то более реально-повседневного. Солдаты-спецназовцы, мен... работники правоохранительных органов (прости, камрад Гоблин), просто бандюки...

Вот и Soldier of Fortune разрабатывается под лозунгом "даешь реализм трудящимся!" (памятка разработчику: "... и никакого абстракцыонизьма!"). Стремление к реализму, в целом - похвальное, дошло до того, что был заключен контракт с журналом "Soldier of Fortune" на использование этого названия. Полезно это хотя бы с маркетинговой точки зрения, ибо, согласно проведенному Activision опросу, Soldier of Fortune - хорошо узнаваемое словосочетание. Даже я, который, признаться, никогда журнала этого не видел, могу сказать, что "да, че-то такое слышал". Журнал, если не ошибаюсь, - про оружие и военные технологии, что-то в этом роде.

Как можно догадаться из этого пресловутого названия, нам предстоит взять на себя нелегкий труд наемника. Как обычному человеку пригождается простой киллер, так и государствам порой нужен кто-то, чтобы выполнить грязную работу, которую сами они легально провернуть не могут. Тут-то на сцену и выходим мы - солдаты Фортуны, берущие звонкой монетой за быструю пулю.

Впрочем, ничего особо аморально-преступного нам не предложат, даже как-то обидно. Такие возможности... А предстоит нам банальное обезвреживание международной террористической организации, планы которой известны по определению. Экспу нам заменят гонорары за успешно выполненные миссии, а на гонорары мы будем экипировать себя более мощными средствами разрушения. Как грит наш любимый шеф Рыжков: "в этом жестоком мире чистогана...". Вот именно.

Оружие у нас тоже будет реальным. Или нет, не так. А то, не дай бог, кто-нибудь подумает, что к коробке с игрой будут прилагаться штурмовые винтовки. Оружие в игре будет основываться на реальных прототипах, вот. Это всегда приятно. В то же время, мне не нравится, когда меня ставят перед выбором между двадцатью эквивалентными друг другу пулеметами, хотя это и реалистично. Будем надеяться, что стремление к реализму и чувство меры как-то уживутся между собой в этом вопросе.

Ряды вышеозначенных террористов все сплошь состоят из людей - ни тебе мутантов, ни замаскированных пришельцев, ни даже нежно любимой нежити. Чтобы мы не заскучали, помимо бессовестно косящих под Саддама Хусейна усатых мужичков в черных беретах и армейских очках, нам на линию огня выталкивают еще каких-то хулиганов, скинхедов и суровых молодых людей, которые, кажется, только-только из IRA. Иными словами, предполагается, все же, некоторое разнообразие.

К области того же разнообразия относится и наличие различных видов транспорта в игре. На скриншотах были уже зафиксированы вертолет и поезд, ожидаются также популярные в народе армейские грузовички и прочая утварь. Возможность использования этого транспорта - это уже другой вопрос. От разработчиков об этом не слышно ни гу-гу, но есть основания полагать, что посидеть за баранкой нам все же дадут.

Будут в игре и NPC. Однако это не значит, что мы будем вести с ними задушевные беседы долгими зимними вечерами. Общение с ними будет проходить по прогрессивному методу Гордона Фримэна - "поговорил - и в расход". Гм, это я типа шуткую. На деле, нам вряд ли позволят валить NPC (да и хорошо - а то мне эта безнаказанность уже приелась), но общение с ними действительно будет односторонним. Мы - по одну сторону ствола, они - по другую... Черт, юмор так и прет изо всех дыр. Прям, хоть стреляйся.

Непосредственное отношение к NPC имеет и teamplay. Это магическое слово прозвучало в признании о том, что количество этого тимплея будет определяться самим игроком. Из этого мы заключаем, что можно будет взять с собой на задание пару тупоголовых "товарисчей" под управлением AI, а можно будет и не взять.

И вот тут мы подходим к одной весьма существенной детали. Будет ли SoF бескомпромиссной тактической мочиловкой в стиле Rainbow Six, или все же более-менее классическим шутером с "симуляторными" наклонностями, как Half-Life? Здесь-то реализм и дает серьезную трещину. "Run 'n' gun", как выразился Kenn Hoekstra (это главный менеджер проекта). Герой-одиночка исчисляет трупы сотнями. То есть, по сути, все та же фантастика.

Ну не может в реальной жизни один человек загасить столько народу в открытом бою! Когда процент пуль на кубический метр достигает того уровня, какого он достигает в настоящих боях, то уж одну-то ты точно словишь. Неоднократно проверено на шкуре реальных диверсантов. И save/load пока в реальной жизни тоже не изобрели.

Как бы нам в утешение, Raven'овцы присобачили к игре "реалистичную систему повреждений".

26 различных зон поражения (фу-ты ну-ты) на человеческом теле, что применимо как к нашим врагам, так и к нам самим. До такого кощунства, как мгновенная смерть героя от выстрела в голову ("Как голова может болеть?! Это же кость!"), дело все же не дойдет, однако следует ожидать, что раздробленная коленная чашечка будет нам причинять определенные неудобства при ходьбе, а превышение критической массы вражьих пуль на один кубический сантиметр головного мозга приведет к летальному исходу.

Но не бойтесь, любимая народная забава под названием "headshot" в игре присутствует в полной мере. Террористы в SoF - ребята весьма вдумчивые, так и норовят пораскинуть мозгами. Столь же адекватно они будут реагировать и на пулевые попадания в другие части тела. Помнится, было весьма прикольно смотреть, как навороченный спецназовец героически гибнет от попадания арбалетного болта в пятку. Здесь ранение в ногу убить врага никак не способно, а вот обездвижить - вполне.

В multiplayer'е же систему повреждений можно будет регулировать. Те, кому нравятся вещи типа Action Quake смогут играть с реалистичными

повреждениями, а приверженцы более традиционного deathmatch'а смогут довести систему до полной аркадности.

В связи с реалистичностью встает вопрос - а что насчет КРОВИЩИ? К счастью, Raven'овцы никогда не страдали комплексами по поводу "чрезмерного насилия", так что джибзопаштету - быть! Но не просто "вообще", уточняют они, а "реалистично". Во как.

Из области мультиплеерных забав Raven'овцы задумали, кроме обычного десматча, такую штуку как Assassin, где этому самому убивцу надо грохнуть какого-то определенного игрока, а остальным - грохнуть убивца. Еще одна задумка - Arsenal, где противников надо валить из всех видов оружия, за что начисляются очки. Есть шанс, что и CTF нам тоже организуют.

Напоследок хочу выразить свою искреннюю радость по поводу того, что подвижность наших виртуальных тел растет с каждым годом. Еще, казалось бы, не так давно была утверждена как стандарт возможность приседать, а уже набирает обороты новая традиция. Помните, как тянуло после Thief выглядывать из-за угла в Half-Life? В SoF, вняв урокам старины Гарретта, ребята дали нам возможность стрелять из-за угла, не слишком высовываясь на линию огня.

Движок-ветеран

У алканавтов есть поверье, что после того, как бутылка опустела, из пробки можно выдавить еще несколько капель. С движком Quake 2 еще не все так безнадежно, и совсем недавно Kingpin убедительно доказал, что есть еще порох в пороховницах и шары в шароварах (применительно к приведенному примеру еще хочется сказать "слова в словарном запасе"). Да и в компетентности Raven Software по части улучшения движков от id никто не сомневается. В то же время, я думаю (и надеюсь), что SoF будет последней игрой на этом движке, а то печальная история первого Blood'а нам всем известна.

Чтобы радикально все улучшить, Raven'овцы разработали систему рендеринга под названием GHOUL. Раньше все это дело разрабатывалось как отдельный движок, но ему увидеть свет было не суждено. Лучшая часть кода перекочевала в GHOUL, благо открытая архитектура движка Q2 позволяла это сделать без особых напрягов.

Среди официального списка технологических фич SoF меня особенно порадовали три:

- Heavily modified Quake II engine technology (дословно: тяжело модифицированная технология движка Quake II). Имеется ввиду, вероятно, насколько тяжело им было это все туда впихнуть и насколько тяжело это все будет идти на наших компах ;).

- Revolutionary new AI system (революционная новая система AI). Поразмыслив над этой формулировкой, я понял, что в ней заключен глубокий смысл. Ведь, если, в итоге, AI окажется революционно тупым, мы не сможем их упрекнуть в том, что они не сдержали обещания, верно?

- Animations greater than 10Hz (анимации больше 10Гц). Вот эта вещь озадачила меня больше всего. Я, в общем-то, человек темный и необразованный, но мне всегда казалось, что анимация измеряется в кадрах в секунду (FPS - frames per second), а не в герцах. Я заглянул в словарь, и теперь могу с уверенностью сказать, что 1 Гц - это частота периодичности процесса, при которой в секунду происходит один цикл такого процесса, т.е. чем больше Гц, тем чаще происходит обновление циклов. К примеру, Pentium 3 500MHz будет работать со скоростью 500.000.000 циклов данного процессора в секунду.

Я вначале решил, что речь идет о частоте обновления кадров в секунду. Но потом сообразил, что тогда тут и гордиться, собственно, нечем - подумаешь, десять кадров в секунду. Хотя они как раз и говорят - "больше 10"... В общем, загадка, что под этим подразумевалось. Вот что случается из-за привычки щеголять научной терминологией без веских на то причин.

Кхм... Люблю поизмываться над рекламными заявлениями, ничего не могу с собой поделать! Но ладно, сарказм в сторону. На самом деле, к технологии народ там подходит весьма серьезно. Настолько серьезно, что о программном рендеринге там и речи быть не может - только с аппаратной поддержкой. Оно, впрочем, и нормально - уж хотя бы первой-то "Вудой" все должны были обзавестись к этому времени.

Будет также поддержка "трехмерного" звука - и EAX, и A3D. Непосредственно самого звука обещали сделать много и качественно. А, да, забыл - реалистично ;)! Музыка делается интерактивная, что слегка настораживает. Интерактивность музыки зачастую идет в ущерб ее качеству. Если речь идет о смене музыкальной темы согласно происходящему - это еще ничего. А вот попытки интерактивного микширования одной мелодии ни к чему хорошему, как правило, не приводили. С другой стороны, нет предела совершенству! Занимается этим всем, правда, не горячо уважаемый мной Kevin Schilder, а некий Chia Chin Lee. Но тоже, вроде, не ламер.

Над уровнями, по складывающейся традиции, работают не только непосредственно дизайнеры, но и архитекторы. Дизайн уровней (хотя бы с чисто эстетической точки зрения) всегда был сильной стороной Raven.

А вот вражьи модели на скринах выглядят как-то не очень. Даже в старичке-Еретичке (2), на все том же движке, модели выглядели покрасивше. Впрочем, сравнивая старые скрины (никаких роликов, демок и прочего пока не дают) с более свежими, нельзя не отметить определенный прогресс в этой области. Человекообразие перетекает, потихоньку, в человекоподобие, если вы улавливаете разницу.

Но вообще, список улучшений звучит достаточно солидно. Тут и затенение объектов с учетом рельефа поверхности этих объектов (не просто освещен/затенен), и некий "collision detection", что либо означает контроль за границами объектов (труп не будет лежать с головой в стене), либо означает, что мы будем физически корректно об этот труп спотыкаться (либо и то и другое); и свет внутри моделей (Наконец-то! А то, бывало, засунешь вражине лампочку в одно место, а она как-то некорректно светит... Теперь все будет как надо!); и, конечно, отображение повреждений на текстурах. Также улучшают сетевой код для мультиплеера.

AI, в конце концов, тоже обещают сделать гигантом мысли, но мы все уже приучены верить в байки про AI в последнюю очередь. Во что верится гораздо легче, так это в улучшенную систему AI'шных скриптов, позволяющую создавать эпизодические "сценарные" вставки, на манер тех, что так освежали нам геймплей в Half-Life. Не уточняется, сохраним ли мы при этом свободу передвижений, или экран будет узурпировать "кинематографическая" камера. С последним вариантом надо быть осторожным, иначе вся игра превращается в тоскливое созерцание кинематографических потуг разработчиков.

По крайней мере, можно с уверенностью сказать, что SoF не будет вызывать отвращения с визуальной точки зрения. Все, что сверх этого - зависит от таланта и профессионализма разработчиков.

Что хотел сказать автор?

Да, и еще найдите в тексте десять проявлений классовой борьбы! Ответы присылайте на наш E-mail.

Пророчествовать, что "вот почти уже щас выйдет гиперхитовЕйший хит всех времен и народов!", я, понятное дело, не буду, оптимистичное, там, превью или нет. Я уверен, что Soldier of Fortune будет игрой добротной, даже весьма.

Люди, создающие SoF - не те, которые бросали вызов нашему геймерскому мастерству в славным времена Еретиков и Хексенов. Народ там, по большей части, новый, одним только Еретиком вторым и проверенный. Но хорошо проверенный, если уж на то пошло. Чай, не лохи. Я верю в талант Raven и их контроль качества. Игра будет достойна нашего внимания.

Maximum Overkill

Владимир Рыжков

Жанр	Action
Издатель	NovaLogic
Разработчик	NovaLogic
Дата выхода	Не объявлена

"Стратежно играет парень - не отдается просто так..."
Alrick, просматривая демку дуэли в Q2

Игры кончились, дорогие мои ценители виртуального мясца. За нас с вами взялась NovaLogic. Эти ребята не привыкли развлекать геймеров пестрыми гонками за бонусами и стрельбой по странным зверушкам. Они зарабатывают, делая симуляторы - воссоздавая в играх настоящую боевую технику на настоящей войне. А на этот раз - решили порадовать нас настоящей войной с настоящей техникой. Maximum Overkill - это action, но в основе его лежат многолетние наработки NovaLogic по симуляторам, что не может не отразиться на лице игры.



Все плохо

Сперва - лирика. К 2007 году ООН распалась окончательно. Многочисленные разногласия среди его членов, идеологические различия, перенаселение и нехватка ресурсов стали причинами окончательного разрушения всех дипломатических связей. Мир распался на два враждующих лагеря. Государства, не гнушающиеся, скажем, разрешения политических вопросов бомбардировками, образовали New Reforms Coalition, которой после нового передела мира перепала основная часть его ресурсов. Остальные же нации, не желающие мириться с перспективой быть подвергнутыми, скажем, тем же бомбардировкам, объединились и противопоставили NRC свой Alliance of Independent Republics. Началась война.

В соответствии с лозунгом "наука-фронту!" последние достижения научно-технической мысли мгновенно находили свое кровавое применение на войне. Системы ПВО 21-го века стали настолько совершенны, что сделали использование авиации и дальних ракетных ударов непрактичным. Наиболее выгодной стала тактика, заключающаяся в том, чтобы наземными силами отбивать у противника клочки территории, достаточные для размещения обороноспособных баз. Танки и боевые вертолеты оказались самым эффективным оружием в такой войне. Как раз за их штурвалы/рычаги нам и придется сесть.

То и другое

Игровой процесс Maximum Overkill будет строиться на том, что нам, помимо заботы о собственной бронированной... гхм... корме, придется следить, чтобы в трудную минуту ее (корму) было, кому прикрыть или, как вариант, чтобы в целости и сохранности пребывала база, куда эту самую корму можно будет в случае чего унести. Эти два элемента плюс наше здоровое желание крушить и жечь, и станут теми китами, на которых МО, как предполагается, триумфально въедет на "винты" благодарной игровой общественности. Сами разработчики склонны сравнивать action-часть своего детища с NovaLogic'овской же Delta Force. Разница будет в том, что ведущую роль здесь сыграет не пехота, а разномастные боевые машины. Пехота же здесь не котируется и предназначена главным образом для раздавливания ее гусеницами. На твердой, ровной поверхности. От миссии к миссии нам придется управлять различными стальными конями и получать все более солидную поддержку танками и вертолетами. Как обещают, компьютерные компаньоны будут, по крайней мере, достаточно умны, чтобы действительно быть поддержкой, а не обузой игроку.

База - это отдельный и приятный разговор. Она выполняет, как и положено, функции родной хаты, снабжающей нас, к примеру, боеприпасами и выполняющей ремонт. Разумеется, если врагам удастся какую-нибудь ее часть сжечь, для нас это обернется серьезными неудобствами разной степени тяжести, зависящей от важности сожженного здания базы. И наоборот, проникнув на вражескую базу и, оттянувшись там как следует, мы можем быть уверены, что соберем силы для новой атаки скорее, чем противник залижет свои раны. Приятная мелочь: если какое-либо здание получит повреждения, то ремонтироваться оно будет не просто так, а силами гарнизона, то есть настоящие солдатики будут суетиться и по-настоящему пытаться латать родные бараки.

Бугры и танки

Внешне игра, как мне показалось, не имеет ничего общего ни с "экшнами", ни со "стратегиями". С шотов так и прет симуляторная тщательность в изображении техники и весьма аскетичный внешний вид всего, что не сделано из металла. Оно и неудивительно, ведь Maximum Overkill будет использовать, в соответствии с давней NovaLogic'овской традицией доработанный, движок Voxel Space, да и модели боевой техники создатели игры делали еще тогда, когда многие из нас играли в настоящих, пластмассовых солдатиков и считали, что мышь - это грызун, а не оружие.

Под конец

Мы получим игру добротную и масштабную, с гарантирующим от недоделанности и кривизны именем и неслабыми финансовыми возможностями разработчика, игру с 40 миссиями и мультиплеером на 32 персоны через NovaWorld. Коробка с Maximum Overkill наверняка будет выглядеть очень впечатляюще со всеми этими надписями и эмблемками. Нам же останется выяснить главное - насколько жизнеспособной окажется эта полу-экшновая, полу-стратегическая идея, ради которой и NovaLogic не поленилась сделать игру. ▲





Алексей Медведев

FreeSpace 2

Жанр	Космический симулятор
Издатель	Interplay
Разработчик	Volition, Inc
Требуется	Pentium 200, 32 Mb RAM, 3D-уск.

Давным-давно, в известной всем нам галактике, бушевали войны, и в каком-то даже смысле, звездные. LucasArt'овские творения боролись с Origin'овскими. И не было больше ни одного конкурента, который мог бы вмешаться в битвы гигантов. Пока... Пока известная игрокам по играм об истреблении взбунтовавшихся роботов в шахтах Parallax команда не разделилась на две. И появился на свет Descent: Freespace. И увидели все, что он великолепен. И уделал он и Wing Commander и X-Wing vs. TIE-Fighter. И вышел с тех пор его соперник, настоящий хит - X-Wing Alliance, а Origin выпустила только набор дополнительных миссий Wing Commander: Spec Ops. И вот, спустя год... Freespace 2.

Для тех, кто не в курсе, расскажу про сюжет первого "Свободного космоса". Если честно, то он, как бы это помягче сказать, слегка изъезжен. Жили-были терраны и, что-то не поделив, дрались они с vasudan'ами. Летали и те и другие на хлипких кораблях, которых, впрочем, хватало на то, чтобы раздолбать аппарат противника. Но тут, откуда ни возьмись, прилетели таинственные пришельцы shivan's и дали перцу и нашим и ненашим. И пришлось терранам с васуданами мириться и давать сдачи шиванам. И тут как поперло... Не распознают наши радары корабли врагов, а ученые уже готовят модернизированный вариант. У шиванов на кораблях щиты, и наши тут как тут щиты изобрели. И т.д. и т.п. Ну, как вам? Вот, вот и я о том же. Краткое изложение WC I-V плюс немного от TIE-Fighter с переименованными расами. Если уж быть "совсем честным", то сюжет Freespace, пожалуй, был самым узким местом, в то время как сама игра была почти шедевром. Freespace 2 продолжает сюжетную линию первой части. Уничтожив Люцифер – флагман флота шиванов, противники не решили главную проблему. Они не избавились от первоисточника неприятностей. Чем нам придется заниматься во второй части? Если честно, то я не знаю, так как демо-версия не дает ответ на этот вопрос. Известно, только, что игрок сможет выполнять задания вместе с васуданами, что миссий будет много, добавится куча кораблей, новое вооружение и так далее.





Что же изменилось с той поры, когда первый Descent: Freespace появился на свет? Демо-версия дает почти полное представление об окончательном варианте. Во-первых, графика. Графический engin'e первого Descent: Freespace был достаточно близок, визуально, по крайней мере, к Wing Commander V, то есть почти великолепен. Я бы не сказал, что во второй части программисты его весь переписали, скорее наоборот, отличий не очень много. Первое что бросается в глаза – это небулары, которые в первой части изображались схематически – в виде цветных треугольников. Теперь же это буйство красок радует глаз. Добавилась небольшая кучка спецэффектов, таких как расходящиеся волны от взрывов (интересно, и что же это они символизируют?), энергетические лучи и тому подобное. Во время крупного сражения (об этом читайте ниже) картинка настолько впечатляет, что уже невольно ловишь себя на мысли: "Что еще более красивое можно придумать?". В общем, графика – 10 баллов, никак не меньше.

Геймплей. С этим словом, по отношению к Freespace, связаны самые



лучшие воспоминания. Удивительные миссии, иногда очень легкие, иногда тяжелые, но никогда - неинтересные. Игра ведет пользователя по перипетиям сюжета, и ни разу не возникает чувства обмана, все логично и последовательно. Конечно, по демо-версии невозможно полностью составить впечатление о входящих в релиз заданиях, но, вспоминая первую часть, можно с уверенностью сказать – миссии будут не хуже. Нескольких заданий хватило для того, чтобы я начал с нетерпением ждать окончательного варианта игры. Особенно оцените последнюю миссию в демонстрационной версии. Огромные крейсеры стреляют друг в друга, а ты летаешь на этом маленьком кораблике. Каков накал страстей, сколько адреналина, а... звук!!! Вы обратили внимание? Не знаю, как вы, но я сразу заметил отличия в музыке. Этот женский хор, звучащий в самые душещипательные моменты, просто класс! Сильнейший ход со стороны Volition, и какой эффект! Браво!

Управление кораблем осталось без изменений, то есть все так же идеально. Как хорошо, что разработчики взяли физику движения из серии X-Wing. Огромное количество используемых клавиш поначалу вызывает легкое недоумение, но, когда, наконец, привыкаешь, хочется сказать огромное спасибо. Характерная черта Freespace – настраиваемый кокпит. Данные, видимые на экране, можно настраивать как угодно. Вам не нужен радар? Нет проблем – отключите его. В целом, интерфейс очень информативен и удобен. А чтобы игрок не испытывал неудобства от привыкания к новой игре, разработчики ввели тренировочные миссии, в которых, шаг за шагом, вас обучат навыкам выживания во вселенной Freespace.

Надеюсь, то, что написано в этой демо-ревьюшке заставило вас призадуматься: "А не купить ли мне эту игру, раз ее так нахваливают". Если все-таки заставило, то я свое дело выполнил. Уверен, вы не пожалеете.

Константин Подстрешный

Z.A.R. Mission Pack/Новые миссии

Жанр	3D-action
Издатель	Новый Диск
Разработчик	Auric Vision/Maddox Games
Требуется	Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	64 Mb RAM, 3D-акс.
Multiplayer	Internet, LAN
	Windows 95, 98

"Во-первых, устаешь очень сильно, а во-вторых, бак маленький, и солярки постоянно не хватает"
Алиса, Трасса Е-95

Мирно пашущий советский трактор

Карл Маркс ошибался, и Дарвин, по большому счету, тоже. Не труд сделал из обезьяны человека. Эту неблагодарную работу выполнила лень. Нашим волосатым предкам в лом было драться с соседним племенем, и они придумали копья, автоматы Томпсона и ракеты-томагавки. Надоело честно выковыривать коренья – появились палки-копалки, саперные лопатки и экскаваторы. Человек ленив от природы, а в один прекрасный день ему стало не то чтобы лень работать, ему еще и лень этой работой управлять. На дворе - далекое будущее, и не удивительно, что вовсю вкалывают только компьютерные системы, а сами люди предаются невинным увлечениям вроде игры в Quake. В регионе Z.A.R. (по-нашему - Зона Искусственных Ресурсов) из-за прямого попадания метеорита целая компьютерная система вышла из строя и вместо бурильных установок, спутников и прочих сельскохозяйственных машин начала создавать боевых роботов и захватывать планету за планетой. На борьбу с взбесившейся техникой направляют одного-единственного человека - Отшельника. Тот быстренько разобрался с компьютером, получил причитающийся гонорар и... Нет, не успокоился, а стал ждать, когда появится add-on к Z.A.R.`у.





Ох, и жизнь у этого Отшельника, скажу я вам. Во-первых, такое табельное оружие ему выдают, что и самому застрелиться толком не хватит - приходится постоянно искать боеприпасы на поле боя, а во-вторых, телепортируют все время в самое гадкое место на карте.

Тот самый чай... тот самый Z.A.R.

Вспомним, что Z.A.R. – игра более чем годовалой давности и ждать какой-либо революции в графическом или звуковом оформлении от add-on'а к ней было бы весьма глупо.

Нам хочется звука? Все что нужно – взрывается. Пули стучат по бронированной обшивке скафандра, да взрывы царапают саундбластер и колонки. Ни криков, ни оцифрованной речи здесь вы не услышите, играем-то против роботов. Зато музыка симпатична, не раздражает вовсе. Вода, опять же, булькает - и на том спасибо.

Мы жаждем графики? Поддержка ускорителей в воксельной игре, на мой скромный взгляд, не принесла сногсшибательных результатов – размытость появилась, огонь стал прозрачным, вода – приятно мутной, за ракетами тянется радующий глаз дым, но ничего сверхъестественного, чему стоило бы писать оды, нет.

Стенания и проклятия

Чудны российские геймы, оставь надежду, всяк в них играющий! Ты будешь проклинать разработчиков каждый раз, когда Z.A.R. входит в оцепенение, напрочь не слушаясь клавиатуры и возвращает управление законному владельцу уже десять секунд спустя, когда Отшельник возле вражеских турелей и жизней вдвое меньше. Ты будешь вопрошать: почему для разрешения 800x600 под ускоритель нужно (цитирую): "указать в параметрах командной строки – window <ширина>[<высота>[<биты>]] или откорректировать содержимое файла Zarwind.ini" (конец цитаты). Неужели трудно было внести это в файл настроек? Или почему при



поддержке Direct 3D вторая миссия безбожно виснет? Или...

Так на чем я там остановился? Да, на проклятиях. Ты будешь проклинать игру раз за разом, и, тем не менее, ты опять и опять будешь возвращаться к Z.A.R.`у, ибо играть интересно, и все 23 миссии, на редкость зверские по сложности, отличаются неплохим геймплеем.

Воксельный deathmatch

Какой-то умник поZARился на мой рокет ланчур? Отомстить. Бум! Странно, почему у меня серый экран, а у него на один фраг больше? Вот негодяй, умеет пользоваться гранатометом. Но ничего, сейчас мы отреспаунимся и еще посмотрим, кто кого. Игра на российских серверах легка и приятна, да и Z.A.R. в сети обретает второе дыхание – любой маньяк из клана aPPelsin вам это подтвердит. Только вот противников найти – проблема еще та. Бегаешь один по воксельным ландшафтам, да сносишь горы из ракетницы, пока не надоест.

Гостья из прошлого

Если не брать во внимание моральную старость игры, то Z.A.R. Mission Pack – достаточно неплохой action. Add-on получился добротным в плане миссий и сюжета, но откровенно слабым на глюки, баги и прочие нехорошие фичи. Только для ценителей оригинальной игры, коих, впрочем, много еще носится по воксельным просторам нашей необъятной родины.

P.S. Кстати, играть можно без оригинального Z.A.R.`а.



GoodHobbit

Gulf War

Жанр	Аркада
Издатель	3DO
Разработчик	3DO
Требуется	P-200, 64 Mb RAM, 3D-уск.
Рекомендуется	P-233, 64 Mb RAM, 3D-уск.
Multiplayer	LAN, Internet

Какой американец не любит быстрой езды... на танке? Особенно где-нибудь в районе Персидского залива? Многие поколения игроделъцев нещадно, в хвост и в гриву эксплуатируют избитый до состояния невменяемости сюжет "Злобный Саддам против экспериментальной техники Прогрессивных Штатов Америки". Благо заморачиваться сильно не надо – выдрал из географического атласа пару листов с картой Ирака и окрестностей, пририсовал пару красных стрелочек, долженствующих изображать направление Очень Генерального Удара, и порядок. Каждый настоящий американец с молоком матери впитывает прописную истину – "Хусейн должен умереть", и с радостью готов избавить Родину от совсем не близлежащего, но такого отъявленного мерзавца, всячески ей, этой Родине, пакостящего. Особенно если для этого не требуется ничего, кроме одного умения - держать мышку нужной стороной (напомню – кнопками вверх).

В общем, я думаю, вы поняли - сегодня нам придется постоять за ридну Амзрыканщыну, рассекая по иракским пустыням в поисках... нет, не нефти. Приключений на свою броню.

Молоток в песке

Ну, что ж, приступим к препарированию. Нам дали в зубы новейшую разработку светлейших умов Америки – танк M12 "The Hammer", и бросили в операцию с глубоко симптоматичным... пардон, символичным названием "Operation Desert Hammer", пребывая, видимо, в глубокой уверенности, что "дорогой товарищ Саддам" еще и молотком на десерт получит. И, забегая вперед паровоза (сказывается длительный опыт спортивного плавания со штангой), сообщу – таки да, получит. С нашей неоценимой помощью.

А нам что? Мы в танке, том самом, экспериментальном, и уже готовы героически десантироваться в иракскую пустыню. И никто, никто не способен даже намекнуть командованию, что нападать на немаленькую страну, пусть даже вооруженную устаревшей советской техникой, силами одного (повторяю – одного) танка занятие вполне самоубийственное. Но – страшно далеки они, командующие, от народа, и если Пентагон сказал "Надо!", наша задача – ответить "Есть!". Ура. Вперед и с песнею.

Стрельба с препятствиями

Концептуально наш "Десертный Молоток" представляет собой кондовый TPS, который Third Person Shooter. Кондовый, – ибо единственно доступными нам действиями является стрельба с препятствиями. То есть с препятствиями, конечно, езда, а стрельба – она как бы само собой разумеющееся. У нас для стрельбы целых две кнопки на мышке есть, левая, и соответственно, правая. Primary & Secondary Fire. Пулемет и четыре вида ракет. Вообще, управление игрой способно порадовать любого минималиста и симуляторененавистника. Четыре кнопки на клавиатуре (вперед-назад-переключение-оружия-авиаудар) и две, как уже было сказано выше, мышиные. Угадайте, какой при таком богатстве средств управления получится, не побоюсь этого слова, геймплей? Вот такой вот и получится – откровенно минималистский. Вперед – и никаких гвоздей!

Вообще, скромность во всем, видимо, любимый принцип команды дизайнеров из 3DO, достаточно взглянуть на основное (да и любое другое) меню в игре. Или посмотреть видеобрифинги (гадость!), которые представляют собой некий набор нарезанных, а потом склеенных каждый раз в произвольном, видимо, порядке, благо, особым разнообразием сюжеты не блещут – стелсы-ракеты-беженцы, ракеты-беженцы-стелсы, и опять беженцы-стелсы-ракеты. Качество просто ужасное, пафос диктора, остающегося, слава Богу, за кадром, совершенно невыносим для любого, не являющегося счастливым гражданином звездно-полосатой страны... кошмар. Единственное, что радует – процесс ампутации компакта игра переживает вполне безболезненно, при этом напрочь теряя способность радовать нас мерзопакостным видео и (ура!) приобретая способность проигрывать любой музыкальный компакт. Вторая (основная) причина изымания компакта GW:OSH (как звучит, а!?) состоит, кстати, вовсе не в безболезненно пропускаемых брифингах, а в музыке, льющейся из динамиков. Поставляемая "по умолчанию" музыка в виде бравурных маршей, возможно, кого-то и порадует, но мои музыкальные вкусы находятся несколько в иной плоскости.

Не слишком богат и выбор навешанного на танк оружия в виде бесконечного пулемета и четырех видов ракет – зажигательных, кумулятивных, самонаводящихся и (ужас!) противовоздушных. Суровая же правда жизни состоит в том, что для борьбы с танками подходит исключительно Sabot, а вертолет в пределах видимости (кстати, очень недалеких пределах, не первый Turok, но все же) можно сбить любой ракетой. Вот и вся любовь.









Муть

Заметили, я тут вдруг незабвенного Турка помянул? Который все на динозавров охотился? Неспроста, совсем неспроста. Просто наш "Молот Пустыни" погрузил меня в пучину ностальгии, напомнив о тех временах, когда 3D-ускоритель был еще редкой, сказочной и оттого особенно ценной зверюгой. Если кто не помнит, "Турок" был как-бы-шутером, портированным с Nintendo64 (Ultra64) и установивший некий новый стандарт графики в 3D-играх. Заодно бравый охотник отличился непроглядным туманом, начинавшимся в полутора метрах от носа, и невиданным в мире PC геймплеем. Аркадным до ужаса. Что же мы имеем на излете года девяносто девятого? Графические настройки потрясают богатством выбора между 640x480x16 и 640x480x32, зона видимости (см. выше) плавно регулируется, но на максимуме остается весьма и весьма недалекой, стиль игры – "только вперед!", графических движков такой силы (уточню – никакой) вот уже пару лет никто не делает. Большая часть врагов так и останется для вас одной-двумя вспышками где-то вдали, благо интеллектуальный прицел видит сквозь туман и песок, и стрелять (и попадать!) можно, как только прицел покраснеет. Никаких проблем. Краснеющие прицелы – путь к победе. Возвращаясь к теме графики, можно отметить одно ее бесспорное достоинство – она существует. Подобная игра могла быть выполнена и в ASCII-графике, это ничего не изменило бы. Впрочем, зря я так, минимальный набор сглаживаний-освещений наличествует, да и на старых машинах эта игра вполне способна идти без особых тормозов.

17 мгновений, или Жаркое лето 2001

Да, миссий, отделяющих вас от полной и окончательной победы над злобной тварью и тираном (честное слово, это не я, это в брифингах простой иракский диктатор иначе как "The Beast" не зовется) насчитывается ровно семнадцать, и восемнадцатая – заключительная, с боссом на большом и зверски бронированном танке. Но до босса еще надо дойти... и сделать это оказывается на удивление легко. Лабиринтов в пустыне не устроишь, зато выкатить туда стада врагов – попастись меж пальмами – всегда пожалуйста. Враги в игре слабо дрессированные, единственное, на что способны – издалека стрелять да изредка телепортироваться из ниоткуда. Скучно, девушки. Самые мощные и злобные выдерживают, при среднем уровне сложности, одно попадание sabot'ом по башне. Или не по башне. Единственное, на что годен враг, это появиться на горизонте, выстрелить и, выполнив свой долг, умереть. Настоящий враг игрока, на самом деле, создатели танка. Решили они, что семнадцати sabot'ов и тридцати зажигательных снарядов хватит на все случаи жизни, значит, так тому и быть. Бонусные боеприпасы есть в каждой миссии, но искать их – задача не для слабонервных и нетерпеливых игроков. Потому что пулеметом (остальное обычно в дефиците) развалить почти каждое строение на уровне... напрягает, скажем так. Единственное, с чем проблем не бывает почти никогда, это со здоровьем. В каждой миссии есть оазис, помеченный на карте схематичной пальмой. Стоит танку заехать в эту окруженную деревьями лужу, как лайфбар начинает радостно изменять свои размеры в сторону увеличения. Сопровождается этот процесс радостным похрюкиванием, и поневоле задумаешься, что ж такого яйцеголовые наэкспериментировали с этим "Хаммером". Но самым удивительным является даже не это, а вещь по имени mission boundary. Как обычно в играх отмечается граница уровня? Неприступными скалами, непреодолимыми водными преградами, ну или еще что-то в этом духе. Здесь же, если подъехать к отмеченной на карте границе, на экран выползет большая табличка "Mission Boundary", и танк будет аккуратно развернут в сторону ближайшей цели. Вообще, максимум фантазии разработчиков – это миссия сопровождения продажных журналюг на броневичке сквозь территорию боевых действий. Естественно, в стиле kill'em all.

И..?

Что ж мы получили в итоге? Простую, как две копейки аркаду "про танки", и, если бы не американский ура-патриотизм, лезущий буквально из каждой щели, да абсолютно никакой AI, да не... Может, чего-то и получилось бы. А так – пройти за четыре часа и поставить на полку истории. Не вышло. А казалось бы – 3DO, серьезная контора... Нет, не вышло. Пусть земля игре будет пухом. Аминь.



System Shock II

Владимир Рыжков

Жанр	FPS/RPG
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	Looking Glass
Требуется	P-200, 64 Mb RAM, 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium II 300
Multiplayer	Нет
	Windows 95, 98

Эта статья пишется по особому поводу, ибо игры уровня той, что окажется в центре внимания на этот раз - редкие события в нашем жанре. Редкие, но, к счастью, закономерные. Отрадно видеть, что жанр Action раньше своих сородичей вышел из застоя, когда идеи разработчиков кружили на одном месте, а игры клонировали друг друга. В последнее время наш жанр стал свидетелем удачного развития старых концепций, рождения многих свежих идей, и даже принципиально новых подходов к организации геймплея. И как раз с последнего рода событием мы имеем дело на этот раз. System Shock II от Looking Glass и Irrational Games совершенно застал меня врасплох своей необычной манерой общения с игроком, манипулирования его переживаниями, способами увлекать его, и оставил впечатление удивительного, захватывающего и страшного приключения...

Сперва

Как я и обещал номер назад, предысторию игры вам рассказали двумя разделами ниже специально обученные люди, так что любопытных прошу проследовать в раздел RPG, к статье Шаповалова по SS2. Ленивым же расскажу сам, но вкратце и мимоходом - нас уже ждут на старте приключения. Итак, мы - просто grunt, рядовой армии UNN с военного корабля Rickenbacker, сопровождающего первый созданный землянами сверхсветовой звездолет Von Braun в его, соответственно, межзвездное путешествие. Собственно говоря, на этом заканчивается список фактов, известных непосвященному игроку в самом начале System Shock II, когда главный герой просыпается после операции по вживлению кибер-имплантов. Но позволю себе слабость и скажу, что вскоре станет очевидно, что на борту что-то не так (особенно после того, как какой-то мутант на наших глазах пристрелит мечущуюся в панике женщину), и мы, шаг за шагом, начнем узнавать больше и становиться все более значимой частью истории о противостоянии людей, с их чувствами, личностями и судьбами, холодного электронного разума и чуждого нам разума живого. Борьбы за существование между одушевленным механизмом, безликой плотью и живой душой.



Как нигде больше

Основой безусловного успеха System Shock II, несомненно, стали тщательность и внимание, которые были уделены проработке второстепенных для современных шутеров элементов. SS2 навсегда остался в моей геймерской памяти на одной - почетной - полке с Quake, Half-Life и Unreal, в первую очередь из-за своей способности заставить играющего сопереживать событиям игры, даже не касающимся его прямо. Сюжет здесь, наконец, стал не просто "волчатником", ограничивающим трассу, по которой предстоит пройти игроку, но целью игрового процесса. Постепенно открывающейся нашим глазам многогранной историей, в которой каждая увиденная игроком крупинка самоценна, зовет рассмотреть и обдумать себя поподробней, а не гонит в следующую дверь, на следующей уровень, к новым врагам. Чтобы рассказывать нам эту историю, разработчики придумали сразу четыре хитроумных способа. Во-первых - наиболее простой и привычный: мы сами являемся участниками событий и узнаем о происходящем собственными глазами. Это развлекает и составляет немалую долю игрового времени, но так мы узнаем лишь малую долю. Второй источник информации для нас - электронная почта. Да, да. Наш мозг нашпигован электроникой и программным обеспечением, в которое, конечно же, включен E-mail-клиент. Переписываются с нами совсем не "девочки из чата", а персонажи, с которыми вам будет интереснее познакомиться самим. Они знают о нашем существовании и наших боевых навыках и, кроме того, лучше нас разбираются в ситуации. Через них мы, грубо говоря, получаем задания. Повнимательней, сейчас я частично раскрою





тайну волшебства! Осталось еще два рассказчика истории SS2. Один из них - личные записи персонала кораблей. Людям свойственно фиксировать происходящие вокруг них события. Ученые - описывают ход исследований, влюбленные - переписываются, военные - рапортуют... И, наконец, нам послужат наши телепатические способности. Мы будем видеть... привидений. То есть, телепатическое эхо переживаний людей, испытывающих сильный стресс. Как правило, перед смертью. Палуба за палубой, проходя по практически очищенным от человеческих существ кораблям, мы будем почти полностью лишены возможности общаться с себе подобными. Но неизвестно, что труднее для игрока - быть изолированным полностью и машинально уничтожать, скажем, строггов, или же узнавать о людях, видеть их следы, становиться частью их планов, надежд... И находить трупы. Трупы не успевших спастись, убитых в постели, расстрелянных по подозрению в предательстве, совершивших самоубийство, погибших, выполняя свой долг... Находить трупы, имея своем компьютере зафиксированные и датированные чувства, чаяния, страхи этих людей... Призраки... Мы видим, как все случилось! Теперь текстурированные фигурки у забрызганной кровью стены - расстрелянные люди. А тот, что лежит поодаль - вышел из шеренги и пытался вести переговоры...

Looking Glass не впервой делать игры со специфическими требованиями к организации геймплея. Dark Engine, движок их игры Thief, подошел для реализации System Shock II на сто процентов и, думаю, он справился ничуть не хуже, чем сделал бы это любой из модных ныне и активно лицензируемых движков. Графические красоты, анимация, качество моделей и прочие элементы "одежки", по которым мы обычно встречаем игры, выполнены здесь на "четверку", местами даже с минусом, но отходят на второй план, уступая прекрасному звуку, дизайну и скриптам, всегда уместным, выполняющими свои функции на "отлично", и каждый раз, отработав, оставляющими игрока под впечатлением. Небольшие скриптовые

сценки, явственно слышимое через стену бормотание и завывание ("явственно" именно то, что "через стену") мутанта, великолепно (и артистично) озвученные электронные сообщения и записи персонала, тень, свет, возможность зайти врагу в спину или услышать, что подходят к тебе - все это складывается вместе и по крупицам складывается в геймплей.

Пешком

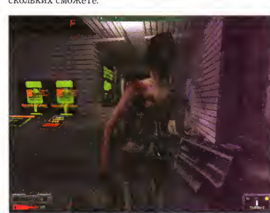
Не менее значима и вторая часть System Shock II - то, с чем нам собственно придется играть. И мир игры, и воплощение игрока в этом мире здесь предполагают огромное число способов взаимодействия с ними и изменения по своему усмотрению. Прежде всего, SS2 предлагает пройти себя тремя во многом различными путями. В самом начале игры перед геймером встает выбор (внимание!), кем он БЫЛ за несколько лет до событий игры. Пошел ли в морскую пехоту UNN, решил ли служить в NAVY, или же вступил в Black Ops. Для пропустивших статью по демке SS2 в предыдущем номере, поясню: морские пехотинцы - ребята, прекрасно подготовленные для выживания на войне, обученные использованию и уходу за стрелковым и холодным оружием. Моряки - признанные военные специалисты по электронике и программному обеспечению. В Black Ops же служат псионики - люди, способные за счет своих псионических способностей вытворять чудеса, но не просто чудеса, а ту их часть, что применима для ведения боевых действий. Завербовавшись в один из родов войск, мы мгновенно "стареем" на год, и уже в лице поднаторевшего в обучении курсанта, решаем свою дальнейшую судьбу на следующий год службы и обучения. И так до самого окончания... генерации персонажа. Да, да. Каждый раз, выбирая свое следующее место службы, мы повышаем несколько показателей, которые впоследствии сложатся в единый набор, отображающий уровень тренированности нашего героя. Отслужил на планете с повышенной гравитацией - заметно повысил силу. Год пробыл в тяжеловооруженном штурмовом отряде - помимо прочего научился, как следует стрелять из серьезных "пушек". Таким образом, к началу событий на Von Braun и Rickenbacker, мы получаем в свое распоряжение солдата, биографией которого и он, и мы имеем полное право гордиться. Парень оказывается силен как раз в тех областях, которые, по нашему мнению, должны оказаться нужнее всего для прохождения игры. А дальше начинается один из самых интересных фокусов с балансом из всех, виденных мной в нашем жанре. Любой из персонажей обладает всей гаммой способностей, в которых сильны представители других родов войск, но способности эти находятся в зачаточном состоянии. Таким образом, развивая персонажа уже во время игры (об этом ниже), мы можем создать и морпеха, ломающего компьютеры, и псионика, попадающего монстрам между глаз, и телепортирующегося усилием воли хакера. Однако, разумеется, развитие основных способностей героя от этого пострадает. Игра безупречно сбалансирована, и ваш выбор может быть направлен в любую сторону, он должен быть только умным. Я, например, не отказал себе в слабости пройти игру практически чистокровным морским пехотинцем, обученным лишь необходимому минимуму хакерских способностей, и, как ни удивительно, всячески культивируемые мной физические показатели бойца и его навыки по стрельбе и уходу за оружием (оно здесь изнашивается и даже ломается), прекрасно окупились и сработали ничуть не хуже "волшебных" штучек, которые выкидывают мозговитые, но хилые псионики. Немного проясню ситуацию с системой показателей и механизмом их повышения. Способности делятся на категории - физические показатели, владение оружием, технические и хакерские навыки и пси-способности. Оружие делится на несколько классов (стандартное, тяжелое, и т.д.), а пси-способности, к примеру, разбиты на несколько уровней. Каждый пункт любого показателя, повышение каждой новой способности стоит определенного количества cyber-modules. Это микросхемки для апгрейда операционной системы нашего с вами героя, которые можно найти в самых неожиданных местах, или же "патчи", передаваемые "ведущим" нас персонажем непосредственно за выполнение какой-то задачи, или же для ее выполнения. Разработчики мудро поступили, не дав нам возможности набирать "экспы" за убитых монстров - примененная в SS2 система выдачи игроку повышающих показатели "пойнтов" позволила сохранить контроль за соотношением силы персонажа и сложности задач, которые перед ним встают. Игра до самого конца оказалась сложной и интересной, но в меру. Браво балансу!

Богатство способов решения различных игровых проблем впечатляет. В зависимости от выбранного нами персонажа эти решения в разной степени досягаемы. Можно, к примеру, имея прекрасные физические стрелковые показатели (экран не прыгает при стрельбе, герой быстрее бегает и имеет больше хит-пойнтов), выскочить из-за угла и положить пятерых монстров тремя выстрелами. Можно - тихонько взломать системы оповещения, перепрограммировать пушки, а затем - заманить наивных оппонентов под их ураганный огонь. Можно - "обкастоваться" целым неповторимым букетом всевозможных "заклинаний", с успехом заменяющим и бронежилет, и навыки в стрельбе, и физические показатели, пешочком выйти из-за угла и испепелить бедняг усилием воли. Другое дело, что, скажем, предпочитающий оружие псионик будет тратить больше патронов на каждого монстра, а удалец-морпех никогда не испытает пьянящего чувства от выгребания содержимого запаролированного контейнера, требующего для взлома неслабый hacking skill. Если, конечно, не разведется на драгоценные кибермодули и не "прокачает" этот скилл.

Встанут перед нами также менее тривиальные и более значимые задачи. Я говорю о том, как будет двигаться нашими стараниями сценарий. На пути к спасению герою придется выполнить множество самых разных квестов, причем совершенно различных и далеко не всегда огнем и мечем. Придется спасаться самому, стремиться спасти других (никогда не прощу разработчикам француженку Мари!), активизировать, собирать, использовать, уничтожать и действовать в соответствии с изменениями в плане. Сценарий линеен, но поверьте, вам не нужна будет нелинейность! Каждая минута игры, каждая кроха истории System Shock II будет ценна для вас.

Напоследок

Вот так рождаются гениальные игры. Перерожденная и изменившаяся идея System Shock от Irrational Games и навык к созданию атмосферы ребят из Looking Glass сделали чудо. Я переиграл во множество шутеров, но не думал, что игра способна производить такое впечатление. Тем более дитя жанра простоватых шутеров и RPG, где и вовсе собственно увлекательность вырастает из игры цифрами, а атмосфере, какой мы увидели ее здесь, не уделяется практически никакого внимания. Но как увлекает! Так что, ребята, раз не вышло у меня, попробуйте вы. Может, кому удастся спасти Мари. Спасите стольких, скольких сможете.





Клуб "Лавина"

]A[.Alrick

Первые отзывы, которые я услышал об этом клубе, были самые, что ни на есть, радужные - 100Mbit сеть, VooDoo3, TNT2 и хорошее месторасположение (около Белого Дома ;)). Короче - рулеза полные. Но потом случилось несчастье - пропал мой соклановец. Пошел в Лавину и не вернулся. На связь не выходил, пропустил три клановые тренировки и одну не менее клановую войну. Естественно, клан перешел на военное положение, а в Лавину была отправлена разведгруппа, входили в которую самые лучшие бойцы, не раз проверенные в боевой обстановке и доказавших свою идейную непоколебимость. На такое дело из резерва клана было выделено два квада, один мегахелс и одна неуязвимость (на всякий "пожарный"). И хотя ничего не предвещало беды (был очень светлый солнечный день, а в светлые солнечные дни, как вы знаете, с квакерами, а тем более с кудвакерами, ничего плохого не приключается), в назначенный срок разведгруппа на связь не вышла. Было принято решение брать Лавину штурмом. Пересмотрев в домашней видеотеке за одну ночь все боевики с участием Арнольда Шварцнегера при помощи ускоренной перемотки, а также для поднятия тонуса "Матрикс", все бойцы нашего клана, вооружившись табельными BFG и пристроив в рюкзаках дополнительные аккумуляторы, в час "икс" проникли в это опасное заведение. К счастью, наш пропащий соклановец и вся разведгрупиа были найдены в целости и сохранности - их случайно засосало на сервер Аллодов 2 (прочитайте название клуба задом наперед, и вы поймете, откуда в Лавине взялась нехарактерные для клуба сетевых игр Аллоды), откуда с характеристиками своего персонажа меньше 100 они уйти никак не могли - не позволяла квакерская гордость. Пришлось уже в который раз впустую разряжать аккумуляторы BFG, устраивая салют "большими зелеными ракетами". Весь клан уселся играть в Аллодов, чтобы побыстрее вытащить разведгруппу и немедленно возобновить клановые тренировки.

Тренировки были возобновлены тут же, на территории Лавины, т.к. отзывы об этом клубе себя оправдали - присутствовали и VooDoo3 и 100Mbit сеть. TNT2, правда, уже не было, из-за глюков их вытащили и заменили первыми TNT, которые хоть и работают помедленнее, но зато драйвера у них хорошие. Сейчас Аллоды уже пройдены вдоль и поперек, порублено множество троллей пятого уровня, поставлены на грань полного истребления все представители семейства драконьих, доставлены множество писем в соседние трактиры, и ничто нам теперь не мешает играть в Q2.

А с Quake 2 тоже не все так просто - в клубе действуют три выделенных сервера (один FFA и два дуэльных), на которых ведется детальная статистика (кто сколько раз из чего стрельнул, сколько фрагов набрал, сколько раз искупался в лаве и т.д.), которая обнуляется каждую неделю. Тот, кто набрал большее количество фрагов или победил в дуэлях больше всех, может играть следующую неделю совершенно бесплатно и, кроме того, получит еще ценный подарок. А в конце месяца устраивается маленький мини-чемпионат среди тех, кто побеждал на серверах статистики и победителю вручается приз более ценный, чем приз "недельному победителю". Но не стоит думать, что статистика ведется только для Quake 2. Для любителей замечательной игры Starcraft также есть сервер, на котором тоже ведется статистика и при должном усердии также можно выиграть неделю бесплатной игры в клубе.

Есть игроки в Unreal. Живые. Неплохо играющие. Пожалуй, даже лучшие в Москве. Все они мемберы клана RGA, и на Третьем Открытом Турнире по Unreal большинство из них вошло в десятку сильнейших, а Kitana[RGA] (он же [NiP]-GrieG) занял первое место.

Но вернемся к Quake. Вернее, к Quake 2. Если вы хорошо играете в зту игру, и у вас есть команда из трех человек, то существует довольно большой, толстый и упитанный шанс получить целых четыре дня халявы (бесплатной игры в клубе). Для зтого все лишь надо победить два раза первый состав клана "Alliance" (т.е. нас :)).

Помещение, в котором разместился клуб, оставляет довольно приятное впечатление. Есть кондиционер - летом вы не будете париться в духоте, а зимой не будете мерзнуть. Есть бар, где можно неплохо подкрепиться. Есть все те же выделенные сервера статистики. Скоро будет выделенный канал в Интернет не менее 1Mbit (к моменту выхода журнала он уже должен появиться).

В общем и целом, клуб "Лавина" на данный момент один из лучших. Только два новых клуба "Полигон" (о которых мы расскажем в следующих номерах) и AstalaVISta составляют ему серьезную конкуренцию. Может быть, еще и "Нирвана", но я давненько там не был и уже не могу целиком и полностью поручиться. Вдруг маршруты осенних миграций шамблеров пролегали через зтот клуб, и гордые звери, топающие на юг, затоптали все в "Нирване" насмерть? Надо бы сходить, проверить. А пока вы решаете, идти или не идти в Лавину, я пойду квады заготавливать - зима на носу.

Здравствуй, я твоя мышка...

]A[A'lien

Идет много споров о том, какая именно мыша самая-самая лучшая для игры в Quake, но практически все соглашаются, что она должна быть для PS/2 порта. В пользу зтого имеется один важный фактор - PS/2 порт рефрешится в полтора раза чаще, чем COM, и к тому же время рефреша можно увеличить небольшой утилиткой ps2rate, которой пользуются практически все папы. (Папы не натуральные, имеющие сына либо дочку, а папы Quake'а). Также большинство соглашается с тем, что лучшие мыши делает Logitech, с ними пытаются спорить приверженцы Genius NetMouse Pro, но они все же остаются в абсолютном меньшинстве не говоря уже о фанатах остальных мышек.

В зтом обзоре мы рассмотрим самые популярные виды мышей и расскажем о достоинствах и, уж конечно, недостатках каждой из них.

Microsoft Mouse

Что мне нравится в Microsoft'е (помимо нескольких хороших игрушек), так зто отличные по качеству кнопки на ее мышке. Они большие, не промахнешься, даже если очень устал и еле двигаешь конечностями в попытке пристрелить какого-нибудь фрага из Super Shotgun'a. Плюс мягкий клик (MicroSOFT, однако :)). Кроме обалденных кнопок у Microsoft'a есть не менее обалденный и искривленный в позвонке корпус, который как влитой лежит в руке. Даже иногда кажется, что мышка Microsoft и рука квакера - зто одно целое. Особенно, если намазать ладонь сгущенкой (шутка!). Но не все хорошо, что мягко нажимается и хорошо держится. Умные дяди из компании Microsoft, наверно, совсем не играли в Quake и поэтому сделали в своей мышке такие мягкие пружины, что при попытке развернуться на 180 градусов получается по-

ворот на 360 (а то и на все на 366 в високосном году). К сожалению, стрелять этой мышкой неудобно. А все потому, что прицел намного смещается при отрыве мышки от коврика, несмотря на большие кликающие кнопки и удобный корпус.

Дядя Билл Гейтс со своим желанием загрести побольше баксов усановил цену на свою мышку в 18 зеленых американских тугриков.

Mitsumi Mouse

Белое, квадратное, 2 кнопки. Угадайте, что это? Это мышь от япошек из компании Mitsumi. Само происхождение мышки может служить показателем качества. Но попробуем независимо от родовитости. На ощупь, как обычно, – твердо, немного неудобно. Не хватает инвалидного корпуса Microsoft'а. Хотя, немного привыкнув, забываешь, что есть и друге мышки. Хочется повесить Mitsumi на стенку и протирать спиртом каждый день. Что же в ней такого хорошего, заставляющего переводить спирт на протирку, а не по прямому назначению? Корпус неплохо помещается в руке, не напрягая кисть. Удобные кнопки, пружинки япошки делать умеют, поэтому инерции шарика нет. Все точно, быстро и с хорошим разрешением. Нельзя не сказать, что стоимость восточного грызуна не превышает 7-8 все тех же американских зеленых. Чем не плюс?

AK-77

Это не вертолет, не самолет, не танк и даже не новая модель автомата Калашникова. Это компьютерная мышка. По названию очень трудно определить принадлежность АК'и к какому-либо роду, но ходят слухи, что одна из стран Азии ее родной дом. Азиатские мышки хороши, мы уже убедились в этом на вскрытии Mitsumi. Все ли так хорошо у АКи? Кнопки оставляют желать лучшего. Тугие и неудобной формы. Корпус АКи чем-то особым не выделяется. Его можно сравнить с немного приплющенной Mitsumi. Довольно удобен и не напрягает руку. Самое хорошее в АК'е это полное отсутствие инерции шарика и дерганья прицела при отрыве мышки от коврика. Впечатляет цена – 3-5 американских зеленых.

Genius NetMouse Pro

Когда мне показали NetMouse я испугался: маленькое, бело-зеленое с кучей кнопок. Кнопки не отличаются особыми изысками, зато их много, целых пять штук. Клик жесткий, корпус маленький, не очень удобно помещается в руке. Что касается передвижения и точности – показатели среднестатистические, лучше Microsoft'а, но уступает Mitsumi. Одно наиболее важное достоинство – аэродинамические показатели. Запущенная в свободный полет NetMouse с 12 этажного дома летает как настоящий пикирующий топор. Да, забыл рассказать о диверсионной функции NetMouse. В комплект входят настоящие тайваньские драйвера-убийцы. При определенных обстоятельствах после установки этих драйверов ваша любимая Windows95/98 может сказать, что у нее начались критические дни и откажется грузится. Тем не менее, некоторые квакеры умудряются играть с NetMouse Pro (и довольно не плохо!). Цена этого чуда – 8-14 у.е.

Logitech S-34, S-35, S-42

Под звуки марша на сцене появляется чудо современной инженерии, генетики и биомеханики. Мышка от Logitech. Она так же хороша, как и духи от Gucci. Рассмотрим серию с 34 по 42 модель.

S-34 – двухкнопочная. Кнопки большие и удобные, как у Microsoft. На левой кнопке специальная выемка, в горячке боя палец не соскользнет, и мышка не подведет своего хозяина. Кликается мягко. Не напрягает. Корпус вытянут в длину, что позволяет ему удобно лежать в руке.

S-35 - трехкнопочная. Самая популярная мышка среди квакеров. Корпус шире, чем у S-34, что еще более удобнее. Кнопки стали меньше, чтобы на потолстевшем корпусе могла поместиться их третья товарка. Но удобные выемки под палец никуда не исчезли. А даже появились на второй и третьей кнопке.

S-42 – Старшая сестра S-35. Кнопок опять стало две, а на корпусе появился "горб". Этот "горб" позволяет еще лучше лежать в руке. Есть мнение, что эта одна из самых удобных мышек, но не самая удобная для игры. Довольно тяжела и игра ею требует отдельной подготовки. Про клик ничего не скажу, он такой же, как и у остальных Logitech-мышек. Стоимость этих мышей от 7 и до 10 долларов.

Итак, если вы хотите хорошую мышь и финансовая сторона вас мало волнует – покупайте одну из **Logitech**. Если хочется хорошо и дешево – берите **Mitsumi** или **AK-77**. А если играть вобще не хочется – покупайте **Microsoft**.

С чем играют отцы

Microsoft Mouse 2.1 – D11-Thresh

Mitsumi Mouse – [NiP]-Polosatiy, [NiP]-Call911, K4-Crusader

AK-77 - [NiP]-A-xa, E1/Gribnic (и многие питерцы)

Genius NetMouse Pro - [NiP]-WolTroN,]A[.MAD-DEmON

Logitech – [NiP]-3D-BUG, [NiP]-VIS, [NiP]-NoiSe, [NiP]-RaptoR,]A[.Alrick,]A[.A'lien,]A[.oGRe, K3-CooKie, K7-InfiDel, K8-Mikes

МЕСТО СБОРА
ПОЛИГОН

СЕТЬ МОЩНЫХ КОМПЬЮТЕРОВ до 60 шт
Pentium-II 450MHz, 64 MB SDRAM PC100
HDD IDE 8,4GB, Voo Doo 3 3000 16MB, SVGA 15"
Сервер 2* Pentium-II 400 MHz 256 MB SDRAM
Сеть-100 МБ/сек, переключаемая

САМЫЙ БЫСТРЫЙ ИНТЕРНЕТ до 10 Mb
Выделенная линия для мгновенного доступа к Интернету, электронной почте и сетевым играм

НОВИЧКАМ БЕСПЛАТНОЕ ВРЕМЯ 1 час
Гибкая ценовая политика
Пакетные, ночные и абонементные скидки
Особые условия для известных игроков и кланов
Полное освобождение от оплаты по усмотрению директора клуба

ПОЛИГОН
ИГРОВЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ

Москва



ПОЛИГОН•1 Студенческая, 31
Тел.: (095) 249-8520

ПОЛИГОН•2
Цирк
Пр-т Вернадского
Ул. Коперника
Ломоносовский пр.
Молодежная ул.
Ленинский пр-т
метро «Университет»

ПОЛИГОН•2 Молодежная, 3
Тел.: (095) 930-2240
930-2740

Екатеринбург
ПОЛИГОН•Е Космонавтов, 56
ст. м. "Уралмаш"
Тел.: 37-32-27

РАБОТАЕМ КРУГЛОСУТОЧНО!

Вырежи купон
и получи 1 час
бесплатно в клубах
ПОЛИГОН

www.poligon.ru
1 ЧАС БЕСПЛАТНО

FIRAXIS: ВЗГЛЯД ЧЕРЕЗ ГЛАЗОК

От редактора: мистер Мейер, реализовав громоподобный проект Alpha Centauri, затаился в недрах Firaxis и носа не кажет. Но есть, есть там верные люди, за спиной мессира отвешивающие страждущим дозы информации, пусть и миллиграммовые. От них стало известно, что в голове беспокойного Сида зародились две как бы новых идеи, долженствующие поспособствовать возрождению и приумножению интереса к - что греха таить! - новоявленной классике жанра; под сим ответственным определением подразумевается уже упомянутая "Центавра" и обласканный прессой и игроками Gettysburg!. Две превьюшки, наваянные нами по зтим вещам, столь невелики по размерам (и схожи по... гм... авторству обозреваемых игр), что сама логика подсказывает объединить их в одну статью. Вот она.

Sid Meier's Antietam!

Александр Лашин aka S_Lash

Жанр	Wargame
Издатель	Разыскивается
Разработчик	Firaxis, Breakaway Games
Дата выхода	по мере готовности

Есть такое понятие - "многозначительное молчание". Если оно достаточно многозначительное, то выяснить по нему можно немало. Это к тому, что на днях Джефф Бриггс (Jeff Briggs), ближайший соратник Сида Мейера по игроделательному цеху, обмолвился парой слов о грядущем релизе Firaxis и теперь очень многозначительно молчит. Спешу поделиться впечатлениями и выводами.

Мыло, сэр...

Помните первую игру "Фираксис"? Правильно, зто был незабвенный Sid Meier's Gettysburg!, самая продаваемая wargame (более 200,000 копий) 1997 года. Руководство Firaxis принято волевое решение замутить ни много, ни мало - серию Sid Meier's Great Battles, а второй после Геттисберга! игрой серии станет Sid Meier's Antietam!, посвященный Антитамской (Antietam) битве, которая знакома каждому американцу как одна из самых кровавых (в плане потерь с обеих сторон) за всю Гражданскую войну.



А конкретно об игре не говорится практически ничего. Ясно, что будет делаться на движке Геттисберга!, который планомерно перерабатывается под требования сегодняшнего дня. Изменится графика, добавится некоторое количество новых юнитов, сценариев, появятся новые ландшафты. Короче, львиную долю нововведений составят, судя по всему, внешние изменения.

То, что останется, заполнят изменения исторические. Игра разрабатывается в тесном сотрудничестве с Breakaway Games, сплоченной группой спецов по военной истории и отображению ее в игрушках, так что можно ожидать выхода Антитама! на новый уровень реализма. А можно и не ожидать, поскольку по зтому параметру Gettysburg! среди варгеймов и так был не последний.

Основная масса разговоров ведется насчет того, что Antietam! - никакой не add-on к Геттисбургу!, а отдельная игра. Джефф из кожи вон лезет, пытаясь убедить нас в том, что чувства дежа-вю после запуска Антитам! у видевших SMG! не возникнет. Кстати, владельцы родного SMG! смогут приобрести SMA! по более приятной для кошелька цене; опять таки, руководство "Фираксиса" объясняет зто исключительно тем, что, мол, серия - она на то и серия, чтобы верные ее фанаты могли получать некоторые бонусы. А серию "Великих Битв Сида Мейера" собираются делать протяженной и уже принимают заявки от будущих покупателей. Отрадно то, что многие геймеры желают видеть следующей игру, посвященную военным достижениям Наполеона Бонапарта.

P.S. В данный момент Сид в поте лица трудится над неким секретным проектом, который завершит трилогию Sweep Of Time. Начало трилогии положила Alpha Centauri, а второй частью станет Civilization 3, разрабатываемая Firaxis в содружестве с Hasbro. Все, что Сид рассказал про последнюю, так зто то, что Civ3 будет просто напичкана уникальными "фишками", многие из которых так и не вошли в предыдущие части игры. Выйдет, когда будет готова.



Владимир ВЕСЕЛОВ

Sid Meier's Alien Crossfire

Alpha Centauri Official Expansion Pack

Жанр	Strategy
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	Firaxis
Дата выхода	4 квартал 1999 годо

Пока что опубликованная информация больше рождает вопросов, чем дает ответов. Имеется коротенький первый эпизод предыстории игры, из которого можно понять, что все начинается еще до окончательной победы одной из фракций и "конца человеческой эры". Судя по всему, местные жители, артефакты которых разбросаны по планете, возвращаются из космического путешествия и обнаруживают, что их родная раса погибла в гражданской войне, а на ее месте обосновались какие-то пришельцы (то бишь, люди).

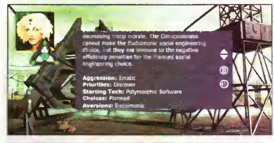
В то же время в недрах одной из фракций (а может быть и в нескольких) в результате слишком частого применения "удара по нервам" и других экспериментов появились киборги, которые вскоре обособились в отдельную фракцию. Все это (и какие-то пока не изнвестные факторы) привело к тому, что в Alien Crossfire будут действовать семь совершенно новых фракций (пять человеческих и две инопланетных). Вообще-то, эта предыстория заставляет думать, что новая игра будет начинаться не с чистого листа и строительства первой базы, а на уже как-то обустроенной планете. Однако не исключено и то, что неукротимая фантазия заставит авторов придумать какую-нибудь катастрофу, после которой можно будет начинать игру традиционно, с одинокого колониального модуля.

Имеется картинка для фракции киборгов и коротенькое ее описание. Об остальных фракциях пока никакой информации нет, но известно, что будет возможность с помощью специального редактора создать и свою собственную, неповторимую. Еще обещаны семь новых технологий, четыре Секретных проекта, пять новых видов оружия, четыре типа брони, семь городских построек и две дополнительные формы местной жизни. Ну, а кроме всего прочего, объявлен новый путь к победе – постройка Singularity Beacon, причем доступен он будет только туземным фракциям.

На этом сведения, разнюханные "нашими" людьми в Firaxis, исчерпываются. Что будет далее - посмотрим.









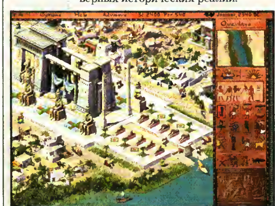


Pharaoh

Олег Полянский

Жанр	RTS
Издатель	Sierra
Разработчик	Impressions
Дата выхода	4 квартал 1999 года

Древние люди египтяне уже, не скроем, бывали неоднократно затронуты (замешаны) в игровых разработках. Тутанхамоны и Рамзесы, мирно спящие в своих малогабаритных вечных квартирах, и не подозревали, что через каких-то парутройку тысячелетий их подданные волею потомков будут гоняемы по передней поверхности небольшого ящика из пластика и стекла, по их же прихоти строить малопонятные сооружения и, в случае необходимости, умирать под рогами и копытами боевых, допустим, слонов. Знали бы египтяне, как сложится их судьба... ну да что там. Впрочем, теперь у нас есть шанс частично реабилитироваться перед духами древних, наблюдающих за на настоящим отражением вечности из нее самой: в новой игре от Impressions жизнь египтян, похоже, наконец-таки будет налажена с учетом некоторых достоверных исторических реалий.

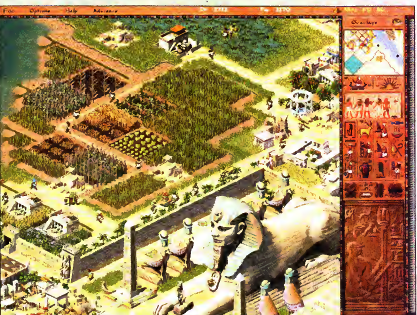


Тьма египетская

Вещь называется Pharaoh, что подразумевает, очевидно, социальный статус будущего игрока, которому придется взять на себя нелегкий труд управления египетским народцем. Статус, сразу оговоримся, почетный, но сильно обязывающий. Можно сравнить, пожалуй, с существовавшим в Древнем Риме статусом "консул", все нюансы которого, выдуманные и реальные, так удачно были отражены "Импрессионистами" в игре Caesar III. Или конкретнее: всем желающим Цезарям за небольшую (сравнительно с высотой положения) плату предоставляется возможность переквалифицироваться в Фараоны. Между римской и египетской культурой – пропасть, но вряд ли этот факт сильно отразится на игре. Движок используется тот же, но слегка перекованный. Судя по шотам (красивым, если вам нравилась графика Caesar'я; сфинкс в пол-экрана (легкая гипербола) шутя потрясает даже самое безнадежное воображение; 16 bit цвета, детализация далеко не в духе художников-импрессионистов и атмосферные ролики), не стоит также ожидать принципиальных изменений в интерфейсе. Однако пиктограммы, тщательно срисованные с древних фресок, вызывают некоторую робость; впрочем, если интерфейс будет легко осваиваемым, легкий налет египтологии его не испортит.

Действие игры начнется с 2900 года до Пришествия, когда, по данным истории, Египет находился в пике, зените и вершине расцвета, и продлится до года 700 (опять же до н.э.), примерной координаты угасания культуры. Каким образом временные рамки ограничивают игру, источники не сообщают, но предположение построить можно, если вспомнить другие игры, живущие по отметкам гигантского таймера.

Ключевым моментом геймплея будет экономика; другой вопрос, что экономическая теория того прошлого сильно разнится от современной (очевидность). Соотношение "деньги-товар-деньги" автоматически заменяется на "боги-люди-все-что-угодно". Местный пантеон включает 15 богов, которые желают получить свои сатисфакции, что достигается путем постройки посвященных им храмов. Жрецы последних, в свою очередь, помогут вам заманить на работу специалистов разного профиля, и, возможно, даже анфаса (игра слов). Закономерности очень просты: Храм Бога Войны привлекает воинов, далее по аналогиям, хотя Бога Стройки можно представить лишь приблизительно. Но как бы он не выглядел, забот у него будет предостаточно – масштабы и специфика предстоящей работы таковы, что для ее выполнения необходимо собрать весьма приличное количество подчиненных, имеющих подтверждающую галочку в графе "профпригодность". Ребятам придется вкалывать на строительстве Пирамид, Сфинксов и Дворцов Луксора, где, как известно, их здоровье мало кого заботило; особым шиком считалось замуровать в стену три-четыре тысячи в той или иной степени мертвых "рабов" в целях укрепления постройки костями. Да, в отличие от "Цезаря", где сооружения проявлялись на карте, мягко говоря, довольно быстро, здесь будущие памятники древности будут неторопливо расти по мере добывания в каменоломнях соответствующего количества булыжников (ресурс). О предназначении того или иного сооружения известно пока до смешного мало: риск построения догадок на основе слов "support your city" вряд ли приведет к распитию шампанского. Впрочем, относительно одного уч-









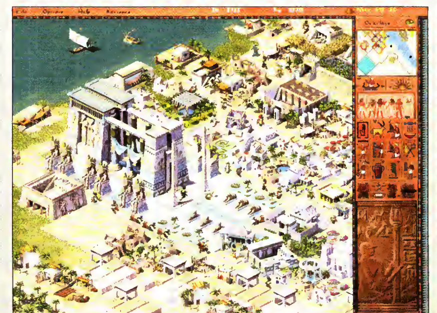
рождения можно выразиться вполне определенно – Shipyard подразумевает появление военного флота, призванного топить пришедшего водным путем врага. Про сухопутных врагов объявлено только то, что их можно будет немного подзадержать с помощью стен и охранных башен, расставленных по периметру города.

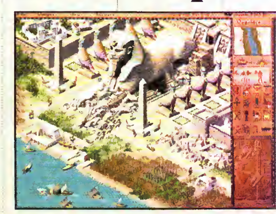
Относительно профориентации тех, кто не является Строителями или Воинами, сказано вот что: их будут звать Бальзамировщики, Танцоры, Фокусники и Охотники, упоминаются также Изготовители Папируса, Писцы и Ученые. С какого боку в игре будет задействована вся эта братия, разработчики скрывают. Разве что Охотники более-менее очевидны: египтяне, как выясняется, большие любители страусов, которые во множестве обитают в пригородной зоне. Соответственно, Охотники и будут заведовать переведением страусов в стадию страусятины. Газели прилагаются.

Еще одна подробность, касающаяся системы питания всей этой оравы фараоновых подданных. Построение ферм (засевание полей), столь традиционное для жанра, осложнится одной неприятной особенностью реки Нил, имеющей обыкновение раз в год выходить из берегов и прогуливаться по близлежащим территориям. Игроку не дано спорить с природой, а посему надо будет тщательно рассчитывать сроки посевов и снятия урожая. Впрочем, перерыв на половодье имеет и свои плюсы – временно безработные "крестьяне" добровольно посвятят себя возведению Пирамид. Последние, кстати, всегда будут служить панацеей от скуки, могущей развиться в рядах сибаритствующих подданных. А со скуки, знаете ли, всякое может произойти (история знает примеры) – восстание там какое-нибудь... Поэтому будьте гуманным фараоном, сразу же находите народу занятие, приятный, но облагораживающий труд под ослепительным египетским солнцем. В среднем двадцать пять лет на каждую пирамиду (историческая справка)... наше милосердие безгранично.

2200 лет игры Pharaoh упакует в три кампании, объединенные общим сюжетом. Кроме того, прогнозируется наличие примерно тридцати сценариев и, для отыгравших и не пресытившихся, будет Construction Kit. Да благословит вас Осирис!

P.S. В 1530-х годах до Р.Х. ожидайте превращение воды в кровь, массовый падеж скота, нашествие саранчи и гибель младенцев, а также потерю примерно 600 тыс. единиц населения. Будьте повежливей с Моисеем и, может быть, всего этого не случится.





The Sims

Дмитрий Смыслов

Жанр	Житейская стратегия
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	Maxis
Дата выхода	Октябрь 1999 года

Скажу честно, энергии разработчиков из Maxis может позавидовать любой марафонец. Только в начале года они всколыхнули всю игровую братию своим Sim City 3000, а уже на подходе несколько очередных проектов: Sim Mars и The Sims. Разговор о первом отложим на некоторое время, по агентурным данным релиз еще нескоро, а вот встреча с The Sims ожидает нас уже в октябре. Понимаю, предполагать, что именно нас будет ждать в выходящей игре – дело неблагодарное, но, тем не менее, попытаемся сотворить примерный "фоторобот" на основе тех данных, которые известны сегодня.

Иной масштаб

Фантазия maxis'овцев, кажется, не имеет пределов. Что только они не придумали за время существования компании, на какие только участки экономического фронта не бросали доверчивых игроков. На данный момент с уверенностью можно сказать, что настоящие фанаты творений этой фирмы без труда справятся с управлением мегаполисом (все Sim City), небольшим городком (Sim Town), фермой (Sim Farm), целым островом (Sim Isle), легко организуют экзотический охотничий тур (Sim Safari) да еще, если придется, смогут облететь свои владения на вертолете (Sim Copter) или объехать на машине (Streets of Sim City). В выходящей игре вам придется несколько утихомирить свои амбиции и, оставив глобальные проблемы кому-нибудь другому, помочь обыкновенному компьютерному человечку прийти к своему обыкновенному жизненному счастью (в вашей интерпретации, разумеется). Соответственно, жанр очередного "сима" несколько не укладывается в привычные рамки. God-sim'ом вроде бы и не назовешь, мелковато, на экономику не похоже, ну тогда пусть будет что-то вроде "житейской стратегии".

Большая тамагоча

Выход The Sims еще не состоялся, а многие печатные и сетевые издания уже захлебываются от восторга. В принципе, есть с чего. Уилл Райт (Will Wright) и его команда в очередной раз переворачивают все сложившиеся стандарты с ног на голову и учреждают собственные. Кто кричал, что глобальные стратегии убивают в игроке все человеческое, подсознательно втемяшивая ему в мозги мысль, что люди – всего лишь материал и средство воплощения его грандиозных планов? Я понимаю, что никто не признается, но, тем не менее, вам предоставляется возможность вырастить собственного, как бы сказать, питомцем язык не поворачивается назвать, почти сына или дочь, проведя их через весь тернистый жизненный путь в этом холодном и жестоком мире.

Как уверяют разработчики, это ничуть не проще, чем заботиться о городском снабжении или сводить годовой баланс. В качестве примера рассмотрим эпизод из демки, представленной на прошедшей E3. Ваш подопечный, Майк, во что бы то ни стало должен найти себе работу, иначе в недалеком будущем его ждут серьезные финансовые проблемы. Однако одна только мысль о необходимости рано вставать, бежать в офис и сидеть там весь день моментально ввергает его в депрессию. Скажете, безвыходное положение? Отнюдь – рядовой игровой момент, коих в полной версии будет не просто много, а практически на каждом шагу. Хотели правды жизни, пожалуйста. Крутитесь, как можете, это – жизнь. А в жизни, как известно, случается всякое. Герой может устроить пожар у себя дома, потерять с такими трудами доставшееся место в крупной компании, попасть в тюрьму, влюбиться, жениться, погибнуть, в конце концов. А вашей задачей будет постоянный присмотр и оказание помощи в решении его проблем. Вам придется относиться к нему не как к бездушному набору пикселей, а как к своему другу, или, скорее, ребенку.

Причем можно как заняться развитием уже готовых персонажей, так и придумать собственного. Как говорит Райт, здесь игрока ждет весьма богатая почва для творчества. Многие увидят в процессе создания персонажа отголоски RPG: у вас есть показатели основных характеристик будущего героя; прибавляя что-то, вы автоматически уменьшаете остальные значения (прям закон сохранения энергии). Далее просто подгоняете качества своего персонажа под собственные идеалы и пускаете его в свободное плавание по волнам океана жизни, под вашим неусыпным руководством, конечно. Также предусмотрен редактор скинов и скин-база в И-нете, которые, по опять же агентурным данным, уже находятся во вполне работоспособном состоянии.

На собственные хрупкие плечи придется взвалить и заботу о благоустройстве жилища вашего персонажа. Вы можете выбрать ему подходящий дом, от однокомнатной квартиренки до 40-комнатного (данные авторов) особняка, исходя из финансовых возможностей, плюсов и минусов будущего района, соседей и т.д. В доме, помимо необходимой мебели, можно разместить и некоторые навороты вроде бассейна, бара, бильярдного зала, домашнего кинотеатра и прочего. Причем вы можете выступить и в качестве дизайнера по интерьерам, обставив и оформив жилище "с нуля". Все это более чем заметно будет влиять на эмоции подопечного, а эмоциональное состояние героя должно вас беспокоить ничуть не меньше финансового, а иногда и больше. Несчастный человек вряд ли станет с охотой работать или вести хозяйство.

Кстати, о соседях и не только о них. Как говорил кто-то из умных, "человек – это коллективное животное". Соответственно, придется учиться жить в коллективе. Значит, нужно будет налаживать контакты с соседями, заводить знакомства и романы, развивать в себе, пардон, в своем герое, нужные качества. А от этого будет зависеть практически вся его дальнейшая судьба. Авторы говорят, что закончить жизнь ваш персонаж сможет в одной из 10 ипостасей, от международного шпиона или криминального авторитета до астронавта или мэра СимСити.

О красивых картинках и языке жестов

Теперь начинается самое интересное – разговор о вашем с героем способе общения. Конечно, проще всего было бы кинуть куда-нибудь вниз экрана окно сообщений и на этом успокоиться. Но при таком раскладе Maxis не был бы Maxis'ом, а Уилл Райт был бы недостоин своего имени. Понимая это, авторы поступили вполне в своем стиле, они сделали приоритетным средством общения язык жестов. Естественно, никто не убирал из игры реплики героев, иначе бы она называлась не The Sims, а "Страна глухих", но, как говорит все тот же Уилл Райт, более 80% (хорошенько вдумайтесь в эту цифру) общения с персонажами будет происходить именно таким образом, а игроку не останется ничего, кроме как научиться понимать героя "с полвздоха". Звучит заморочено, хотя, в принципе, никто и не говорил, что будет легко.

Пока ничего конкретного нельзя сказать ни о системных требованиях, ни о реализации игры. Так, общими словами. Глядя на шоты, можно не сомневаться, что Maxis в очередной раз все покажет, как нужно прорисовывать персонажей и обстановку. Также можно не сомневаться, что разработчики ни за какие коврижки не откажутся от своих любимых спрайтов. А из этого можно сделать вывод, что и системные требования будут вполне божескими. Также ожидается multiplayer, но опять же ничего определенного. Из предположений – игроки зависают в Сети с созданными персонажами и "живут" там в окружении себе подобных.

Напоследок слова Уилла Райта: "...В The Sims нельзя играть, ими нужно жить...". Посмотрим, что получится из этой затеи, не исключено, что управлять городом действительно окажется несравнимо проще.

Родион Романович

Warlords Battecry

Жанр	RTS
Издатель	SSI
Разработчик	SSG
Дата выхода	Не объявлена

Так тоже бывает. Иногда. Глядишь на название, видишь, что оно принадлежит твоей любимой игре, взгляд падает на графу "жанр" и... вот тут-то и случаются инфаркты. Хорошо. Допустим (хотя и не хочется), что вы не играли в "Ворлордов". Допустим, вы неравнодушны к молоку и никогда не употребляете алкоголя. И вот одним прекрасным безлунным днем вы идете в ближайший супермаркет, дабы законным путем приобрести литр молока "Домик в деревне" (на самом деле оно называется по другому, но это, увы, не моя тайна). Покупаете. Приносите домой. Нетерпеливо вскрываете. Заглядываете внутрь. Не верите своим глазам. Нюхаете. Делаете носу имличмент. Зовете бабушку. Бабушка подтверждает вывод, к которому столь упорно подталкивали вас органы чувств – никакого молока в пакете нет. Там теплая, мыльная водка...

Пейте все-таки охлажденным

Про водку сорта Warlords Battecry известно крайне немногое. Как и классические походовые серии игры, она будет заквашена на героях. Герой – ваше, так сказать, виртуальное воплощение – здорово напоминает короля из Total Annihilation: Kingdoms; он крайне мощен, и его смерть является достаточным основанием для появления надписи "mission failed". Героя можно будет выбирать перед стартом кампании, определяя при этом его расовую и классовую принадлежность (RPG, RPG...). Будет доступно восемь рас, из которых упоминаются людишки, эльфы и, понимаешь, минотавры; ассортимент классов ограничивается в зависимости от выбранной расы. Каждый герой обладает Набором Скиллов Минимальным Стандартным, ГОСТ№30-87, в каковой набор входят Dexterity, Intelligence, Strength и Charisma. Соответственно, если есть скиллы, то они могут расти над собой и иногда даже над вами. Кроме неукротимо растущих умений, герою очень сильно поможет наличие артефактов; артефакты добываются из квестовых сундуков; чему конкретно они способствуют, не указывается, но можно, проявив определенную догадливость...

Естественно, кушать врагов в одиночку герою несподручно. За ним всюду будут слоняться войска, на которые распространяются некоторые бонусы от героя, но только в том случае, если войска не отдаляются больше расстояния, равного длине условного "радиуса". Радиус также проявит стремление к прогрессированию, коррелирующее с общей крутизной героя. Накачанного до небес героя можно будет получить даже в Skirmish'е и потом использовать в кампании или online.

Магия собирается подать апелляцию и сыграть значительно более важную роль, нежели это было в Warlords III. Восемь доступных для тщательного овладения сфер; некоторые из них, впрочем, связаны (aka разделены) неистребимыми противоречиями, и поэтому не могут объединиться в извилинах (aka душе) одного и того же героя. Условно говоря, большие дяди не позволят нам стать "light" и "dark" одновременно, как и изучить магию "life" и "death". Кстати, предпочтительное направление развития в деле шаманства мало-мало попадает в зависимость от расы и класса героя (HoMM, HoMM... III, естественно). Количество имеющихся спеллов равно восьмидесяти, что вызывает уважение. Все они, очевидно, легко вписываются в стандарты RPG: бывают атакующими, защитными, оздоравливающими, созывающими и создающими. Объектом кастинга может оказаться враг, друг, друг врага, враг друга или земля, на которой стоит кто-либо из них.

Чтобы оправдать свою принадлежность к RTS и оказанное "високое доверие", игра собирается украсить свое тело (в частности, такую неотъемлемую его часть, как геймплей) resource collecting'ом. Шахту, именуемую здесь resource-providing building, требуется только захватить, а потом она будет добровольно поставлять в ваши закрома подотчетные ей ресурсы.

Про еще один неотвратимый признак RTS – юниты – известен только тот жалкий факт, что "ваши армии не будут столь огромны, сколь это бывает в классических реал-тайм стратегиях, что заставит вас сосредоточиться на собственно тактике, тщательно планируемой с учетом особенностей подвластных существ". Перевод, конечно, слегка художественный, но смысл от этого не теряется. Будем сосредотачиваться.

Тотальная резня всех встречных и поперечных станет вовсе не единственным способом пройти игру. Вскользь уже упоминались квесты, вообще же, в каждой миссии будет такое понятие, как "victory conditions", включающее десять с половиной пунктов (насчет половины я пошутил.). Выполняя несколько заданных условий победы в различных комбинациях, вы сможете прийти к финалу, соответственно, несколькими путями.

Warlords Battecry будет обладать полным набором мультиплеерных блоков; редактор сценариев, конечно; напоследок – секретные сведения, доставленные буквально перед сдачей материала запыхавшимся почтальоном: в логове разработчиков неторопливо зреет, наливаясь соком, смачный проект Warlords IV. Спешу понадеяться, что он будет избавлен от зловещей кармы спешно преданных земле Warlords III. Пусть, наконец, земля им будет...



Pizza Syndicate

Дмитрий Смыслов

Жанр	Экономическо стротегия
Издатель	Software 2000
Разработчик	Software 2000
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	P-233MMX, 64 Mb RAM
Multiplayer	Нет
	Windows 95, 98

Изобилие – это неплохо. Я бы сказал, это даже хорошо. В любом случае приятнее, когда чего-то много, чем когда этого чего-то днем с огнем не сыщешь. Однако и здесь есть свои подводные камни. Например, пресыщение. Ну, то есть, когда все есть, но ничего не хочется. Хотя, с другой стороны, сразу за пресыщением обычно приходит разборчивость. К чему это я? Да просто решил поделиться с вами мыслями, которые посетили меня в процессе обдумывания сложившейся на игровом рынке ситуации. На недостаток компьютерных игр последнее время жаловаться грех, причем это относится к любому жанру. Несколько лет назад на нас, как из рога изобилия, сыпались шутеры с видом от первого лица, позднее – RTS, совсем недавно – RPG, что сделаешь, у каждого времени свои веяния и песни. Остается только задать самому себе вопрос: "Кто на очереди? Квесты? Аркады?". А в свете последних событий больше двух релизов одного жанра, следующих через относительно небольшой промежуток времени, скажем, недели три – месяц, воспринимаются как сигнал к тому, что у разработчиков появился новый фаворит. И тут нужно обратить ваше внимание вот на что: не ощущаете ли, что многие компании достаточно часто стали осчастливливать нас экономическими стратегиями в том или ином виде? Вспомните, Caesar III, Transport Tycoon II, Sim City 3000, Roller Coaster Tycoon... Интересная тенденция, однако, не находите? Ну, если и не находите, то сейчас уж точно найдете. На ваш суд представляется очередная экономическая стратегия, Pizza Syndicate от команды Software 2000.

Общая идея

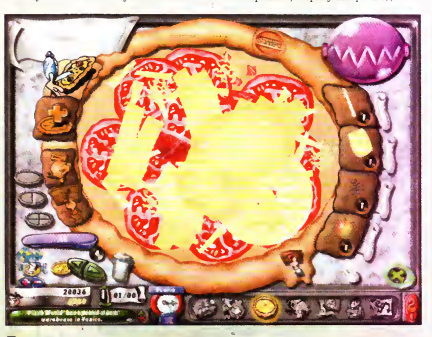
Как нетрудно догадаться из названия, на сей раз вам придется направить кипучий поток собственной энергии в русло развития сети общественного питания, а конкретнее, основать собственную общепитовскую империю с конкретным направлением деятельности – удовлетворением потребностей народа в пицце. Авторов несложно понять. Несмотря на привычность жанра, данное направление – почва в высшей степени перспективная. Так, на моей памяти, только одна игрушка была посвящена чисто пиццерийной тематике, Pizza Tycoon, да и та была не слишком удачной, если не сказать резче.

Что известно человечеству о пицце? Пицца – национальное итальянское блюдо, в примитиве выглядит как запеченная пресная лепешка, политая томатной пастой или заложенная ломтиками свежих помидоров, сверху посыпанная тертым сыром. Из непроверенных источников стало известно, что пиццу очень любят черепашки-ниндзя, однако, нам эта информация интересна постольку поскольку. Так вот именно это национальное итальянское блюдо вам и придется продвигать в народ. Причем, продвигать по большей части цивилизованными экономическими методами, как-то: ценовая политика, реклама, собственная рецептура, создание имиджа и т.д. Дико, правда? Единственный отголосок привычной нам жизни и представлений о бизнесе это мафия, к которой вам придется время от времени обращаться за поддержкой и содействием. Переходим к подробностям.

С чего начать?

Нужно отдать должное разработчикам, игра получилась интересная и проработанная. Вам придется не на шутку напрячься, чтобы вникнуть во все тонкости пиццерийного бизнеса и получить от своих усилий максимальную отдачу. Авторы учли все: общие региональные предпочтения, вкусы отдельных категорий граждан (тинэйджеров, среднего класса, туристов и т.д.), обширный список доступных ингредиентов, большой выбор потенциальных работников, возможность самостоятельно оформить пиццерию, исходя из собственного вкуса и толщины кошелька, и т.д. При первом взгляде на все это голова идет кругом. Но и это не беда, в PS есть 3 тренировочные миссии, которыми я бы не советовал пренебрегать, без них вы просто многого не поймете. Вы научитесь азам управления своей будущей империей, а именно, аренде и оформлению ресторана, набору сотрудников, отладке системы снабжения, работе с банками и рекламными агентствами и, естественно, самостоятельному приготовлению оригинальных блюд. Причем последнее является далеко не просто "украшательством", а важным игровым элементом, без освоения которого можете не рассчитывать на особые успехи.

После обучения можно преступить к выполнению заранее сделанных авторами сценариев, а можно самому настроить под себя конкретную игру, выбрав компанию, персонажа, который будет вас олицетворять, место действия, условия победы, количество конкурентов, размер собственного стартового капитала и капиталов соперников. Причем и здесь, если нет желания, можно не утруждать себя копанием в настройках, а сразу выбрать один из



■ Новое блюдо готово к включению в постоянное меню



■ Не спорю, скромный ресторанчик, но большое начинается с малого

трех уровней сложности.

Если говорить об условиях миссии подробнее, то стоит обратить внимание на место действия. Честь и хвала разработчикам, которые не забыли далекую и загадочную 1/6 часть суши, на которой тоже знают, что такое пицца, и тоже ее очень любят. PS – одна из немногих игр, где вы можете развернуть свою деятельность в столице нашей Родины. И не важно, что от остальных 18 городов ее отличает только наличие Храма Василия Блаженного, все равно приятно. Хотя было бы интереснее, если бы на зкране постоянно шел снег, а по улицам бродили медведи и рассекали "шестисотые". Ну да ладно, и просто за констатацию факта, что на Земле есть город под названием Москва, низкий поклон авторам. Радует разнообразием и список условий победы. Тут и величина банковского счета, и количество открытых ресторанов, и размер контролируемого вами сектора рынка, всего более 25 вариантов. Согласитесь, есть из чего выбирать.

Наш ответ Макдоналдсу

Итак, вы появляетесь в выбранном городе с твердым намерением сделаться монополистом в области кормежки оголодавшего народа. Что ж, порыв благородный, попробуем его реализовать. Для начала определитесь с расположением ваших ресторанов. Как правило, у вас уже есть одна полностью работоспособная точка, укомплектованная соответствующим оборудованием, мебелью, персоналом, имеющая готовое меню. Именно она будет на первых порах приносить вам пусть небольшие, но стабильные деньги. Но учтите, что только на первых порах, конкуренты не станут ждать, пока вы освоитесь на новом месте и уничтожите их, они начнут бурную деятельность по вашему собственному устранению. Значит надо расширяться. Берите в аренду еще одно помещение, их вам предложат несколько, основное различие – в арендной плате, которая зависит от расположения ресторана, его площади и т.д. После этого нужно обставить зал. Здесь ваша фантазия может развернуться на полную катушку. Помимо столов и стульев различных размеров, материалов и расцветки, нужно позаботиться о кухонном оборудовании, сопутствующих деталях интерьера (кадки с цветами, мусорные корзины), злементах чистого декора (статуи, фонтаны), игровых автоматах, телевизорах, juke box'ах и прочей дребедени. Причем все вышеперечисленное имеет градацию на "звездочность", то есть алюминиевые стулья, конечно, дешевле деревянных, но и тянут всего на 2 звезды, в то время как последние ассоциируются с вполне респектабельным заведением, куда не стыдно привести на ужин подругу (ну или друга, в крайнем случае).

Немаловажная составляющая мнения о вас связана с вашими работниками. Куда как приятнее, когда миловидная девушка подает вам горячее ароматное кушанье, чем когда неопрятный полусонный официант с выражением полного безразличия на лица кидает вам под нос не первой свежести тарелку с непонятной стряпней, от которой вывернет даже не кормленных пару месяцев свиней. Какова мораль? Следите за кадрами, в их руках ваша репутация. Поверьте, потерять клиента гораздо легче, чем завлечь его. Вы можете взять на работу сотрудников четырех типов: поваров, официантов, временных разнорабочих и менеджеров. Все они имеют ряд характеристик и, естественно, для каждой категории служащих основной является какая-то определенная. Например, шеф-повару не обязательно разбираться в конъюнктуре рынка, здесь гораздо важнее его профессиональное мастерство, а от официантки никто не требует досконального знания 4-5 мировых кухонь, главное - хорошо выглядеть и быстро обслуживать. В отдельную категорию отнесены охранники, так как их характеристики абсолютно не похожи на показатели работников "гражданских" профессий.

Дело вкуса

Не забыли еще, чем мы занимаемся? Правильно, кормим народ. А народ сейчас довольно привередливый, и что попало есть отказывается. Ему подавай внимание к его кулинарным пристрастиям, заботу о его желудке, как о своем, и вообще, чтобы все было по первому классу. В принципе, он прав, в конце концов, мы на нем наживаемся безо всякого зазрения совести. Ладно, будем делать этот процесс обоюдно приятным.

Как я уже говорил, у вас изначально есть составленное меню, в которое входит несколько готовых рецептов. Но не тешьте себя напрасными надеждами, все зти блюда имеют весьма посредственный рейтинг, и современный клиент с его разборчивостью и претензиями на них вряд ли клюнет. Значит, придется сваять что-то, на что он клюнет стопроцентно. Для начала нужно определиться с вкусовыми пристрастиями населения, так как известно, что на него и цвет приятеля нет, и то, что принимается на ура в Нью-Йорке или Рио, может у большинства жителей той же Москвы вызвать приступ морской болезни при одном упоминании. Готовьтесь к тому, что на это творчество у вас будет уходить никак не меньше, а то и больше, времени, чем на работу с банком, рекламой и прочим. Выбор не то, что велик, он просто огромен. Судите сами – в наличии порядка 80 ингредиентов, которые можно не только комбинировать между собой, как вам вздумается, но и представлять на суд едока в различном виде. К примеру, банальный сыр (которого, кстати, 5 сортов) можно положить на пиццу ломтиками, можно порезать соломкой, покромсать на кубики или натереть в мелкую стружку. И вот так практически во всем. В результате, общее количество составляющих можно смело умножать на 4. Прикидываете, сколько входит? Ни одному студенту кулинарного техникума не снилось. Перед тем как ставить свежепридуманное блюдо в меню и объявлять его рецептом века можно провести своеобразную дегустацию среди представителей разных слоев населения: детей, подростков, среднего класса, стариков, туристов, злиты и т.д. Если рейтинг выше 60-65% смело добавляйте рецепт в постоянное



Видимо, дизайнер обожал зеленый цвет

меню, в противном случае это неплохой повод серьезно задуматься, что же вы сделали не так. Невероятно сложно угодить всем, так что не пытайтесь, обязательно найдутся недовольные. Получив блюдо, которое нравится лишь одному классу посетителей, разберитесь, есть ли у вас подходящие рестораны. Персоны VIP вряд ли пойдут в вашу 2-звездочную забегаловку только ради своей любимой Salami. Реально смотрите на вещи и рассчитывайте собственные возможности.

После создания пиццы-мечты вы вольны определить стоимость своего эксклюзива. Здесь все привычно: высокая цена – меньше покупателей, низкая – медленнее наполнение кассы. Но перед тем, как вносить сумятицу в собственную бухгалтерию не поленитесь посмотреть на реальную цену продукта на все том же экране создания. Не исключено, что в погоне за клиентом вы назначите убыточную цену, польстившись на восторги посетителей, а потом долго будете думать, куда деваются ваши деньги.

Мир чистогана

Не секрет, что современное предпринимательство в любом его проявлении практически невозможно без общения с банковской системой. Знаю, что это не всем нравится, и многие думают об этом не иначе как "берешь чужие и на время, отдаешь свои и навсегда". Но, тем не менее, банкиров не нужно бояться, с ними надо дружить. При умелом использовании вовремя взятый банковский кредит может стать той самой былинкой, которая переломит хребет ненавистному конкуренту. Значит нужно учиться работать с кредитами.

Само собой, в городе далеко не один и даже не два банка, с которыми вы можете иметь дело, как никак - свободный рынок и расцвет здоровой конкуренции. Основная задача – распознать среди множества "кошельков", жаждущих нажиться на вашей беде (отсутствии денег), наиболее гуманных, что ли. Тут опять же есть из чего выбирать, вы можете обратиться в один из семи действующих в выбранном городе банков, которые условно поделены на 4 категории в зависимости от собственной крутости и качества предоставляемых услуг. Однако и здесь все не так просто. Чтобы попасть под крыло банка высокой категории, вам нужно будет соблюсти основное условие – иметь достаточно денег. Возникает законный вопрос: "Если у меня уже есть достаточное количество денег, на кой ляд мне сдался этот банк?". Не волнуйтесь, PS, конечно, довольно проработанная игра, но все же не до такой степени, чтобы учесть возможность ускорения банковских операций за счет умасливания работников, требуемые деньги пойдут не на взятки и не на ужины с управляющим, просто банкиры должны иметь гарантии, что вы будете в состоянии погасить свою задолженность. Соответственно, прежде чем передать свои кровные в ваши руки, пусть даже и на время, они поинтересуются стоимостью вашей недвижимости, чтобы в случае какого форс-мажора не остаться на бобах. И если ваши активы не укладываются в обязательный минимум, извольте зайти позже, а пока вам посоветуют обратиться в банк низшей категории. Но даже при видимой бесполезности затеи, ни в коем случае не пренебрегайте возможностью открыть счет. Это принесет вам пусть по началу незаметный, но все-таки плюс. Как известно, большое складывается из малого.

На остальных банковских экранах вы сможете получить информацию о вашем балансе, динамике доходов и расходов, в общем, в сжатом виде ознакомиться со всеми необходимые выкладками, чтобы постоянно быть в курсе своих дел.

Двигатель торговли

Как известно, реклама – двигатель торговли. А, учитывая то, что в PS, чтобы достигнуть сколько-нибудь значимых результатов, вам придется двигаться более чем энергично, лишнее подспорье не помешает. Работа с рекламными агентствами похожа на отношения с банками, но, на мой взгляд, несколько сложнее. Если при работе с банками от вас требуется только хорошие арифметические навыки, то в рекламной кампании не последнюю роль играют ваши творческие способности. Здесь нужно не просто рассчитать расходы и предполагаемую отдачу, придется задуматься об основной идее всей кампании, ее виде (плакаты, клипы и др.), учесть интересы тех слоев населения, на которые она направлена.

На практике все выглядит следующим образом. Для начала определитесь с видом вашей рекламы. Возможно шесть вариантов: листовки, плакаты, объявления в газетах, постеры в журналах, ролики на ТВ и клипы перед сеансами в кино. Решив, что именно вы сможете потянуть на данном этапе развития, можно заняться поиском подходящего агентства. Всего их шесть, и они, как и банки, делятся на несколько категорий. Каждое из агентств, в принципе, занимается всеми видами рекламы, но некоторые из них являются для рекламщиков профилирующими. После заключения договора можно уже конкретно говорить о том, что вы хотите получить от данной компании. Вам достаточно растолковать спецам основные идеи, а уж они приведут их к божескому виду. Помимо того, что ваши плакаты или ролики могут быть различных жанров (детский, спорт, sexy и т.д.), они могут иметь и различные акценты. Вы вольны обратить внимание потенциальных посетителей на качество еды или сервиса в вашем ресторане, на какое-нибудь коронное блюдо или на все это сразу. Само собой, последний вариант стоит больше, но и отдача от его использования ощутимее.

Помимо всего вышеперечисленного вам придется поломать голову над разработкой новых форм и жанров своей кампании, вернее, не вам, а работникам выбранного агентства, а вашей основной головной болью станет проблема спонсорской поддержки этих изысканий.

Здесь же вы можете ознакомиться с графиками эффективности той или иной кампании, что, несомненно, позволит сэкономить немало денег путем отмены убыточных и дальнейшего раскручивания эффективных мероприятий.

Братаны

Если вы, как и Остап Бендер, чтите уголовный кодекс, или же ваши жизненные, моральные или религиозные принципы не позволяют вам даже мысли о малейшем нарушении действующего законодательства, ни в коем случае НЕ ЧИТАЙТЕ ЭТОТ РАЗДЕЛ. Если же ситуация не так безнадежна, как я описал выше, и плюс ко всему вы хотите добиться настоящих успехов в Pizza Syndicate, то как раз без этого раздела можете забыть о своих амбициях.

У каждой монеты две стороны, это неоспоримый факт. Не минула чаша сия и скромную общепитовскую импе-



рию. Хочешь - не хочешь, а придется контактировать и с представителями власти, и с уличными заправилами, и с правоохранительными органами. Начнем с братков.

Если уж вы решили продвигать в массы исконно итальянское блюдо, то будьте готовы, что рано или поздно к вам заявятся исконно итальянские ребята в полосатых костюмах и широкополых шляпах и предложат свою поддержку и защиту взамен на вашу чуткость и понимание их исконно итальянских проблем (по большей части с законом). Не доводите до этого, идите к ним сами. У вас имеется два пути: присоединиться к одной из действующих семей или основать собственную. В первом случае готовьтесь к тернистому пути от рндового члена семьи до далекой и, кажется, несбыточной цели – чести называться Крестным Отцом. Во втором случае вы сразу становитесь боссом, и зто ваше право никто не оспаривает, но придется опять таки продираться с самого низа, только теперь в городской преступной иерархии. В любом случае, спать спокойно не придется. Рассмотрим первый вариант.

Вы можете войти в одну из 5 действующих в городе группировок. Прежде чем сделать свой выбор не поленитесь поподробнее ознакомиться с "досье" ваших будущих покровителей и, возможно, подчиненных. Жизнь и работа джентльменов удачи не блещет особой оригинальностью: мордобой, взломы, убийства. И, несмотря на то, что душа просит большего, зтим круг их интересов ограничивается. Так что вам остается прикинуть, какое именно из представленных направлений деятельности может пригодиться в борьбе с конкурентами более всего, и подписать контракт с соответствующей бандой. После зтого можно разворачиваться на полную катушку и устраивать чужими руками практически полный беспредел. Хотите взорвать ресторан конкурента, – пожалуйста, желаете устроить погром на его складе – нет проблем, приспичило устранить самого конкурента – всегда рады. Само собой и здесь не все так просто, как кажется: гонорары братве выплачивать надо, полиция напрочь отказывается войти в ваше непростое положение и, если не протянуть руку помощи, то хотя бы не мешать. Но все зто решаемо. Вы ведь вращаетесь в мире, где деньги определяют практически все. Так что остается только не жалеть финансов на взносы в различные "фонды помощи", как то: работникам городской администрации, сотрудникам правоохранительных органов и т.д. Результат не заставит себя ждать, через некоторое время полицейские, по достоинству оценив вашу щедрость, перестанут обращать внимание на разъезжающие по улицам машины с лицами итальянской национальности или на набитые до отказа украденными товарами грузовики. А местный Юрий Михайлович с удовольствием начнет предоставлять вам недвижимость по бросовым ценам, сообщать об освободившихся постройках и т.д. Вывод – деньги любят все, так что не жмотничайте, потом обойдется дороже.

В точности тем же самым придется заниматься и в том случае, если вы решите организовать свой синдикат, только добавятся вопросы набора и тренировки кадров, своевременного снабжения бойцов оружием и прочие хозяйственные проблемы. А кто, собственно, говорил, что будет легко? По неровной дорожке идти всегда труднее, но и здесь можно отыскать свои плюсы. Дерзайте.

Реализация

Делать какие-то определенные выводы относительно графической реализации PS, как, впрочем, и всего прочего в зтой игре, довольно непросто. Объясню почему. Во-первых, спрайты, во-вторых, мультяшный вид. Ну, по первому вопросу все, более-менее, понятно, от разработчиков зкономической стратегии никто не потребует внедрения всех последних достижений мировой научной мысли в целом и ее компьютерного сектора в частности, для зтого есть более динамичные и зрелищные жанры. Хотя, некоторые уже сейчас поговаривают, что пора и неспешным играм подтягиваться к мировым стандартам, дескать, хорошая графика еще никому не мешала (если только не считать возрастающих системных требований), а на одной "умности" далеко не уедешь. Мнение спорное, но и оно имеет право на жизнь, свобода волеизъявления, как-никак. А вот насчет мультяшности в массах до сих пор так и не родилось единого, ну или хотя бы подавляющего, мнения. К такому виду игрушек относятся или кардинально положительно (на то она и игра, чтобы весело выглядеть и радовать глаз) или радикально отрицательно (жанр серьезный, игры непростые, вид должен быть соответствующий, а всякие там "пластилиновые человечки" - удел аркад). Здесь жизненную позицию каждый занимает сам, исходя из лишь ему известных позывов и побуждений. А разработчикам только и остается, что прорисовывать своих персонажей тщательнее, смешнее и каждый раз по-новому, чтобы лишний раз порадовать первых и опять же лишний раз доказать вторым, что серьезная и сложная игра абсолютно не обязана иметь скучный вид. Но, что самое интересное, и здесь есть свои неписаные стандарты и признанные лидеры. Например, вряд ли кто станет спорить, что многим командам еще ой как далеко до художников Maxis'a, когда дело касается прорисовки зданий или аниматоров Bullfrog'a, если речь идет о персонажах. Но, как говорится, Москва не сразу строилась, и лидеры тоже когда-то были аутсайдерами. Главное стремление и упорство. Конечно, PS получилась не уровня Sim City или Theme Hospital, но потенциал есть, а пока – твердая "четверка" или, говоря языком нашего рейтинга, "восьмерка".


■ Хочешь - не хочешь, а договариваться придется

На таком же уровне и звуковое оформление. В принципе, ничего особо сногсшибательного, но настроение игры передает и на нужный лад настраивает.

В итоге

К чему мы подошли? У Software 2000 получилась более чем удобоваримая вещица. Оригинальный сюжет (или как зто назвать?), неплохая реализация, ощутимая "вдумчивость в рассматриваемый вопрос". Но, как мне кажется, именно зта вдумчивость и может сыграть совсем не на руку разработчикам. Не каждому захочется влезать во все нюансы зтой игры, а без зтого будет просто невозможно выиграть. Так что, боюсь, Pizza Syndicate останется в памяти только особенно стойких поклонников жанра. Жаль, она достойна большего, и я искренне сочувствую тем, кто не захочет потратить лишние полчаса-час, чтобы до конца понять все тонкости геймплея, они упустят потрясающий шанс поиграть в действительно стоящую игру, из тех, которыми разработчики балуют нас отнюдь не так часто, как хотелось бы. Те, кто разобрался в ней, меня поймут.



Ян Масарский aka Plague J. Pestilence

Ацтеки: Битвы Империй

Жанр	RTS
Издатель	Кирилл и Мефодий
Разработчик	New Media Generation
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	P-II 300, 64 Mb RAM
Multiplayer	IPX, TCP/IP

Для чего пишутся обзоры игр? Для того чтобы ответить на простой вопрос - стоит играть в предмет обзора или нет. Как ответить на данный вопрос? Легко. Надо просто провести за игрой некоторое время и выяснить, интересно ли это делать. Определившись с интересностью, стоит попытаться уяснить себе и изложить другим, в чем, собственно, причина этой интересности (или неинтересности). Вот, практически, и все. Остальное - не более, чем вспомогательные средства для выполнения данной задачи.

Теперь важно подчеркнуть, что ревью - это обзор игры, содержащий критическую оценку ее качества. Не количества приложенных к ее созданию усилий, не объема выделенного под нее бюджета, не отличных человеческих качеств разработчиков и всяких прочих, казалось бы, непосредственно связанных с игрой вещей. Нет.

Пикассо в свое время сказал: "Ценятся не поиски, а находки". И, скажу я вам, в случае с гамезом, он, сам того не подозревая, был прав на все сто. Неважно, кто делал игру и как. Важно, что получилось. Мне безразличен авторитет или отсутствие такового. Меня не волнует национальная принадлежность создателей игры. Делай хорошую игру, черт побери, и я первый тебя поцелую. Потом. Если захочешь.

Отстой же будет опущен по полной программе, и без всяких поблажек. К чему столь суровое вступление? Наши с вами соотечественники сделали очередную игру. Увы, я скажу о ней мало хорошего. Предвосхищая упреки в непатриотичном отношении, скажу сразу - в данном случае я не патриот. Я геймер.

Кецалькоатль вас покарает!

Не то чтобы меня особо заботило наличие сюжета в RTS. Есть - хорошо. Нет - переживем. Но когда он есть, то уже становится не все равно - какой. Надпись на коробке гордо информирует нас о том, что Ацтеки - "первая российская стратегия в реальном времени в стиле альтернативной истории". Промолчу про стилистические завихрения этой фразы - важно другое. Фраза абсолютно правдива, и содержит в себе куда больше смысла, чем может показаться на первый взгляд. Народная мудрость гласит: "первый блин комом". О, как это верно в отношении Ацтеков!

Нет смысла подробно пересказывать этот бред "в стиле альтернативной истории" на месте сюжета, по той простой причине, что это - бред. Нет, не надо меня убеждать в том, что я не понимаю, в чем фишка альтернативной истории, что это авторская находка и т.д. Все дело в том, что история - это наука, а не просто список событий, и она тоже имеет свои законы.

Переломная битва в войне, убийство какого-либо государственного/политического/общественного деятеля, природный катаклизм: огромное количество событий способны радикально повлиять на ход истории; что было бы, если бы хотя бы одно из этих событий не произошло или произошло как-либо иначе?

Предположив, что в каком-то моменте истории что-то пошло не так, как это случилось на самом деле, можно выстроить линию "альтернативного" развития, базируясь на строгой логике и, исходя из того, что *могло бы* произойти при наличии обстоятельств, реально имевших место в то время. Четкая выверенность фактов (насколько это вообще возможно в истории), аргументированные доказательства тех или иных гипотез, ***знание предмета как такового***, наконец - все это необходимо для того, чтобы построить толковую схему альтернативного хода событий. А взять исторических персонажей и поместить их в обстоятельства, которых ***ну вот никак не могло быть*** - это уже просто третьесортная фантастика, а отнюдь не история. Это сродни тому, что сказать: "Дважды два - восемь. - Это почему же? - Потому что. Альтернативная математика".

Пересказывать не буду, но чтобы вы получили понятие об убожестве псевдоисторических потуг, посвящу пару абзацев издевательству над alternative history by NMG.

Большим откровением было для меня узнать, что ацтеки, в принципе не владевшие искусством дальнего мореплавания, "покорив [американский] континент, создали флот и, захватив Карибские острова, отправились на восток, завоевывать новые земли". Вот так вот взяли - и создали. Типа "партия сказала - "надо", комсомол ответил - "есть!"... Ацтекская пятилетка и все такое.

Затем они с легкостью пересекли Атлантический океан - это ведь сможет любой дурак, не правда ли? Ах да, забыл сказать - все это происходит в XIII веке. У Ацтеков к тому времени, несомненно, были корабли с компьютерной системой навигации (авторы просто забыли об этом упомянуть), да и карта мира висела в каждом доме. И отправились они завоевывать Европу, о которой и слыхом не слыхивали, но это так - мелочи.

Ой, нет! Они же сначала захватили Африку. Всю. Забыл совсем. Монгольской коннице в свое время потребовалось почти столетие, чтобы завоевать аналогичную территорию - но ацтекская пехота, она же намного круче. Ацтеки непринужденно прошли по африканским пустыням (климат Центральной Америки себе все хорошо представляют?), на ходу адаптируясь к новым условиям ведения боев. При этом их, надо полагать, было достаточно для того,



чтобы завоевать Африканский континент, где спокон веку народу было не сказать, что очень уж мало.

Конницы у Ацтеков не было (лошади, напомню, были привезены в Америку испанцами), зато они оседлали бизонов! О как! Хотел бы я посмотреть на субъекта, оседлавшего бизона и оставшегося при этом в живых (мастеров родео в расчет не берем. Если только предположить, что ацтеки все поголовно...). Затем идет самое интересное. Неистощимая экономика Ацтекской империи (боги помогали, наверное) позволила без проблем провести экспансию на территории, во много раз превосходящей исходную, поэтому к моменту высадки в Европе у них были "несметные войска". А старушка Европа, "раздираеман к этому времени внутренними противоречиями (я вся такая противоречивая, внезапная вся такая...), была ослаблена междоусобными войнами (междоусобные войны разных государств - это круто), эпидемиями, уносящими жизни людей...", бла-бла-бла, короче, по воле жестокосердных разработчиков Европа уже практически сама накрылась медным тазом. Так что Ацтеки взяли ее практически голыми руками. "Понадобилось менее полувека". Оперативно работают ацтекские вояки, надеюсь, всем купили по медальке?

"Казалось, что не существует силы, которая может противостоять жестоким завоевателям"... Ну как же! У нас же есть еще "могучие Россы" и "мудрые Китайцы"... И далее идет аналогичный бред, но уже про две другие нации.

Собственно предыстория, над которой я тут измываюсь, занимает лишь несколько абзацев, но и в рамках этого текста сценаристам удалось показать не только практически полное незнание предмета, но и явный нелюбовь к здравому смыслы. Иначе я не знаю, чем можно объяснить подобное "творение"... Временным помутнением сознания?..

Спасибо царю-батюшке за наше счастливое детство

Ага, значит предыстория, завязка, так сказать, ясно дала нам понять, чего ждать от игры в дальнейшем. Как выяснилось - это все еще цветочки. Спелые ягодки поджидают нас в заставках! О, это завораживающее действо, все насквозь пропитанное слащавым "псевдопатриотизмом" и "сусальностью" стиля, аналогичной кошмарно "добренькой" озвучке Аллодов, где речь героев можно было без проблем читать, но никак не слушать... Здесь это возведено в квадрат! Балаган на уровне детсадовской самодеятельности, приправленный какими-то (и откуда они взялись?) закосами под "Белое солнце пустыни", табельный героизм действующих лиц плюс полное неправдоподобие всего, что только может быть неправдоподобным... Я все думал - зачем авторам понадобилась "альтернативная история"... Все, как выяснилось, ради единственной цели - присобачить к игре "могучих Россов".

В общем, если предыстория - это место, где лицо прочно оккупирует саркастическая усмешка, то вид заставок способен вызвать диспепсические расстройства. Кстати, занимают эти заставки почти половину общего дискового пространства. Записаны в формате AVI. Сам этот факт вызывает недоумение - не дешевле ли было бы вместо издания игры на двух CD приобрести лицензию на какой-нибудь алгоритм кодирования видео?..

С технической стороны - кстати, как и вся игра в целом, - они оставляют двоякое впечатление. Очень неплохо сделаны такие не самые простые эффекты, как отражение ландшафта на водной поверхности, динамические тени, прорисовка горячего воздуха и тому подобные вещи. И при этом - анимация персонажей на уровне упражнений обучающихся 3D-анимации... Практически полное отсутствие мимики у действующих лиц, ходят все, как будто им швабру в одно место... Да что анимация - клянусь Овермайндом, я видел спрайты!.. Ой-ё...

Вы будете очень смеяться, но это таки клон СтарКрафта

Я никогда не думал, что сюжет и заставки могут настолько отбить охоту играть. Нет, правда. У меня такое впервые. Я, неисправимый оптимист, где-то в глубине души еще надеялся, что, может быть "Ацтеки" порадуют хотя бы приличным геймплеем... Как же!

Три "расы" - кто с луками, кто с мечами, кто с винчестерами... Дирижабли, дельтапланы, ягуары, снежные люди... Знаете, почему у ацтеков часть войск вооружена луками? А они чтят традиции предков. И колеса у них нет, а подлодки есть. Колеса нет по религиозным причинам, оказывается. А жрецы вообще файерболами стреляют. У китайцев - топоромет "Самурай". Самурай. У китайцев. За "россов" воюет медведь. Не хватает только бутылки "russian vodka" в качестве power-up'a...

Базу основать нельзя. Базы присутствуют изначально как часть карты, "поселения" называются. Их можно захватывать и отстраивать, или захватывать уже отстроенные вражеские. Бывают трех типов – деревня, город, крепость. Тип определяет доступные для постройки здания. От наличия разных построек, в свою очередь зависит возможность создания тех или иных юнитов. Ресурс один - деньги. Собирается на фермах, которые надо строить на травке. Шахты добывают уголь. Фермы дают много, но редко, шахты - наоборот. Все здания строятся в непосредственной близости от "ратуши", поэтому наставить их больше n-ного количества нельзя. *В одном и том же городе не позволяется одновременно производить несколько вещей, будь то юниты или здания.* То есть одновременно строить казармы и дружинника никак нельзя. Главный инженер занят. Башни двух видов...

Апгрейдов войск нет. Есть три модели поведения - агрессивная, защитная, автономная. Все работают плохо - при виде врага начинается жуткая суета и неразбериха. Когда юнит стреляет, не видно, по кому он стреляет - нет "следа от пуль" (понимаете, о чем я). Разобраться невозможно в принципе - всеобщая суета, помноженная на тупость AI и отвратный pathfinding.

Щелкая на юните, мы выбираем весь его отряд. Отдать приказ в индивидуальном порядке можно, лишь выделив юнит в отдельный отряд. Интерфейс в целом "сцитирован" со СтарКрафта, только переусложнен. Данных по хит-поинтам и damage нет.

Графически все реализовано примерно как и в заставках. То пусто, то густо. Отличные ландшафты, анимированные деревья, *самый лучший* эффект воды, который я когда-либо видел в RTS... При этом же - анимация юнитов ниже уровня ВарКрафта 2. На разрешении 800x600 (это минимум) отчетливо видны пикселя... Фазы поворота нет. На смерть юниту вообще отводится два-три кадра анимации. Какие-то зачатки динамического освещения... И, разумеется, все это тормозит даже на рекомендованной конфигурации. Хотя ничего кроме спрайтов там нет.

Озвучка юнитов - одна на всех. Орел бодро кричит "Так и надо", "Сделаем" или "Выполним приказ". Спасибо, что она еще разная у трех сторон - китайцы говорят то же самое с "китайским" акцентом. Звуки так себе. Музыка весьма симпатичная, хоть ее и мало.

Чего сказать? Даже обладая нормальным сюжетом, "Ацтеки" были бы весьма посредственной RTS'кой. Final Odyssey по-русски, блин...

За державу обидно

В предисловии я описал технологию создания обзора. Отвечаю по форме - мне НЕ понравилось играть в Ацтеков из-за бездарного и глупого сюжета, халтурности технического исполнения, отсутствия оригинальности, баланса, приличного дизайна карт... Да нет, скажем проще - мне не понравилось, потому что это - безвкусица в сочетании с халтурой.



Михаил Рахаев

Star Trek: StarFleet Command

Жанр	Космосимулятор/стратегия
Издатель	Interplay
Разработчик	14 East, QuickSilver Software
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Multiplayer	TCP/IP, модем, LAN, Serial Port, MPLAYER.COM
	Windows 95, 98

Преславная, прекрасная статуя!
Мой барин Дон Гуан покорно просит
Пожаловать... Ей-богу, не могу,
Мне страшно.

О, как я погорел! Дважды свалял дурака. В первый раз тогда, когда сделал вид, что Star Trek мне небезразличен, второй — когда поверил, что StarFleet Command стратегия. А в результате этот самый Коммандер уже стоит на пороге моего дома. В его глазах — космос и звезды. Руки дать не просит, но безмолвно ждет, когда я выберу свой народ. Федерация, Ромулане, Клингоны, Горны, Лиране или Гидране? [О боже, кто это все такие!? Кабы знать... Да, но я же недавно играл в Star Trek: Birth of the Federation, симпатичную, хотя и приземленно-стандартную стратегию от Microprose. Помню... Клингоны... злые мужички с топориками... настоящие бойцы... я, пожалуй, за них.] Люблю их всех, родных, но выбираю Клингонов! Ура! Star Trek forever!

Монах: ...Его здесь нет,
Он в ссылке далеко.
Лепорелло: И слава богу.
Чем далее, тем лучше. Всех бы их,
Развратников, в один мешок да в море.
Дон Гуан: Что, что ты врешь?
Лепорелло: Молчите: я нарочно...

А не стать ли космолетчиком?

Starfleet Commander — это космосимулятор. По исполнению он необычен, но суть неизменна. Как и всегда, главное — управлять своим корабликом и проходить одна за другой миссии игры. За каждую расу — своя кампания. Прошел миссию — получил медальку — залатал/промодернизировал кораблик — снова в бой. Но, разумеется, не все так просто, заковыка как раз в необычном исполнении игры. Нет вида из кабины, только лишь взгляд со стороны (сзади или сверху — по выбору игрока), панели управления тоже никак не симовские. Более того, место действия плоское! Злой рок сплющил космос в плоское квадратное поле! Но это все-таки сим. [Вот, блин, и приехали. Бабахнуть бы ентого Коммандера сравнением с X-Wing Alliance. Да жаль не играл. А наш спец по симам сейчас над собственной игрушкой корпеет (см. Нави №6'99, Hired Team, интересный получается проект). Нашел, понимаешь, время.]

Элементы стратегии в игре минимальны. Это, во-первых, купля-продажа и upgrade между миссиями. Во-вторых, есть перемещения по глобальной карте галактики, которые во многом определяют характер и сложность миссий. В центральных цивилизованных секторах разве что на пиратов залетных поохотиться придется. В пограничных же возможны более серьезные конфликты. Самые же опасные и непредсказуемые — окраинные малоизученные сектора. В-третьих, еще имеется возможность создания флотилий. Один корабль ведешь сам, другим задаешь поведение (агрессивное/осторожное) и цель. При этом можно переключаться между кораблями. Но это все второстепенно, главное же — научиться самолично укрощать хитрые и своенравные СтарТрековские боевые корабли. С наскока их возьмешь, без внимательного прохождения обучающих миссий (сделаны, кстати, весьма качественно) заправским космолетчиком не заделаешься. Нужно научиться оптимально распределять энергию между системами корабля, коих масса. Нужно думать о времени перезарядки орудий, их радиусе поражения и пространственной ориентации. Нужно вовремя чинить "на ходу" поврежденные узлы. Нужно знать, что такое ECM и ECCM [ну и что это такое? Тебе Коммандер объяснял-объяснял, а ты, балда, так и не понял!?] Нужно уметь запускать мины и спутники различного назначения. Нужно освоить несколько основных маневров. Нужно потренироваться в высадке десанта на вражеские корабли, для чего они сначала ловятся в особое энергетическое поле. Нужно, в конце концов, запомнить, как выглядит кнопка "самоуничтожение", чтобы, кгм... давить на нее при первой опасности. Замечательно! [Что этот Коммандер себе позволяет! "Нужно" да "нужно", я вроде поиграть собирался, отдохнуть, так сказать... М-да, какой уж тут отдых.]

А поле боя действительно плоское, объясняется это настольным прошлым самой игры. Может оно и к лучшему, объем все бы неимоверно переусложнил. В нынешнем же виде все более или менее удобоваримо. Если, конечно, потренироваться и запомнить раскладку клавиатуры. Направление полета удобно задается мышкой, скорость регулируется на панели внизу или с клавиатуры. Плюс к этому осваиваем пальбу — уже можно кое-как играть. Остальное придет с опытом.

Вообще-то тут красиво

В космосе не был, каково там — не знаю. [Мы, космонавты, народ скромный, зря выставляться не станем]. Но космос в StarFleet Commander красив. То бишь, графика — на хоро-



шем уровне. Все сделано не очень броско, но со вкусом. Авторы явно не стремились поразить наше воображение, но сумели создать чрезвычайно приятную атмосферу. Такой почти домашний космос: мягкие краски, симпатичные модельки кораблей, классные спецэффекты, красивый фон. Драйва тут, конечно, мало, но он и не особо нужен — сложной и ответственной работе капитана космического корабля он только бы помешал. "Мило" — вот слово, которое наиболее часто приходит на ум. И притом ускоритель не требуется.

А вот небоевая часть игры, так называемая "стратегическая", выглядит бедновато. И, к тому же, она слишком лаконичная и сухая. Общий стиль, впрочем, не нарушается. В играх сейчас вообще стало хорошей традицией придавать каждой из задействованных сторон свою яркую индивидуальность. У нас здесь шесть рас с различным набором кораблей и оружия, у каждой — свой оригинальный игродизайн. В этом StarFleet Commander и Birth of the Federation похожи. Обе — приятные игрушки. [Хотя за душу особо не цепляют. Только этого Коммандеру я не скажу, а то еще обидится].

Памятка пилота

Теперь, дабы, наконец, прекратить пустопорожние разглагольствования, коротко опишу управление в игре. Считайте это небольшим вводным Гидом. Тем, кто еще не решил, звать или не звать к себе в гости Коммандера, это поможет определиться.

1. Командование кораблем.

Смотрим на рис. 1. Это маленький фрегат Клингонов. Космос впереди чист, но где-то справа обозначены цели (красные квадраты). Правой кнопкой мыши задаем направление, левой — выбираем цель. Указатель скорости обозначен цифрой 1, правее его — регулирующий ползунок. Для изменения скорости используем его или клавиши "A" и "S" (все клавиши можно переопределить по собственному вкусу). Только, разумеется, корабль наберет нужную скорость далеко не сразу. Максимальная скорость ограничивается имеющимися в наличии энергоресурсами.

Цифрой 2 в левом верхнем углу обозначена основная панель управления различными системами корабля. В данный момент это панель навигации, тут несколько дополнительных команд. Вверху — имя офицера в рубке, от его опыта зависит эффективность выполнения наших приказов. Дополнительные команды: стоп-машина (временный останов), защитный маневр (вихляние из стороны в сторону), быстрые развороты (очень эффективны, но могут вызвать перегрузку энергетических систем корабля), облет цели, следование за целью и свободный полет в заданном направлении.

В правой части панели находятся кнопки, позволяющие связаться с другими офицерами корабля, то есть вызвать на экран дополнительные панели. Кнопка с изображением гаечного ключа вызывает техников-ремонтников. Далее идут (сверху вниз):

"Колба": это запуск зондов, работа сканеров и пресловутая кнопка "самоуничтожение";

"Солдат": команды космодесантникам;

"Оружие": некоторые расширенные манипуляции с оружием, запуск мин, выбор режима стрельбы (на поражение или на обезвреживание);

"Громкоговоритель": запись всех сообщений системы;

"Щит": оборонные системы, противометеоритная и противоторпедная защита, энергетические поля, запуск создающих помехи спутников;

"Карта": тактическая карта;

"Корабли": приказы флотилии (атаковать цель, захватить цель, обездвижить и разоружить цель, прибыть в указанную точку, оборонять цель, оборонять главный корабль) и выбор стиля их поведения;

"Энергия": сводка о распределении энергии между системами корабля (двигатель, оружие, энергетический щит и т.д.);

"Компьютер": параметры игры.

Цифрой 3 на рисунке обозначена основная оружейная панель управления. Тут показан сам корабль и его оснастка. В нашем случае: 5 фазерных орудий (2 впереди, 3 в хвосте), 2 Disruptor'а и одна ракетная установка. Панель с цифрой 4 — вспомогательная, служит для конкретных операций с выбранным оружием. На рисунке выбраны все орудия сразу (делается это с помощью кнопки "стрелки во все стороны"). При желании можно разбить их на группы и прикрепить к горячим клавишам ("1" – "4"). К примеру, так: 1 — мощные Disruptor'ы, 2 — передние фазеры, 3 — задние. О том, как это делать, хорошо рассказано в обучающих миссиях.

Чтобы выстрелить по врагу, нужно сначала привести орудия в боевую готовность. В нашем случае орудия в режиме Offline — выключены. Это экономит энергию, можно развивать более высокую скорость. Нажимаем на кнопку Normal — энергия на выбранные орудия будет подана. Более простой способ — дать общий сигнал "Боевая тревога" (кнопка "R" на клавиатуре или кнопка, обозначенная цифрой 5 на экране). Тогда все системы корабля перейдут в боевой режим. Для зарядки орудий требуется время, точно так же они перезаряжаются после каждого выстрела. Незаряженные







Oops! Астероид-то я и не приметил!

орудия показаны затененным красным светом. Непосредственно стрельба — клавиша "Z" или кнопка на экране, обозначенная цифрой 6. Да, не забывайте еще и об ориентации орудий. Для стрельбы из тех же Disruptor'ов корабль нужно навести носом на цель.

Назначение кнопки Overload также объясняется в обучающих миссиях. Это форсированный режим подачи энергии (иногда встречается и Suicide overload), когда увеличивается мощь орудия, но уменьшается радиус поражения.

Общим для всех кораблей оружием являются фазеры разных типов. Дополнительное оружие у каждой расы свое. Ромулане используют плазменные орудия, плюс к этому их корабли оснащены маскировочным устройством (cloaking device). У людей — фотонное оружие. Клингоны гордятся своим умением пользоваться

Disruptor'ами (которые слабее фотонных торпед, но зато быстрее перезаряжаются). Впечатляет ESG-поле у Лиран. Оно одновременно является средством защиты и нападения, потому как уничтожает и попавшие в радиус его действия торпеды, и близко подошедшие корабли противника. Жалко только действует недолго.

Это еще не все. Кнопки, обозначенные на рисунке цифрой 7, дают доступ к еще некоторым очень важным командам.

"Кружок": расширенное управление энергетическим щитом. Можно, например, совсем убрать защиту сзади, но увеличить лобовой щит.

"Маячок": те самые ECM (создание помех вражеским компьютерным наводящим системам) и ECCM (создание помех вражеским ECM). К действию ECM особенно чувствительны фотонные торпеды.

"Человечек": запуск бомб (те же мины, только можно указать, куда их выкинуть).

"Поле": параметры силового поля (tractor beam), используемого при взятии кораблей противника "на абордаж". Кстати, имейте в виду, для высадки десанта на вражеский корабль вам нужно будет отключить свое защитное поле.

"Спутники": запуск имеющихся в наличии спутников, шаттлов, истребителей и т.п., задание им поведения.

2. Основные горячие клавиши (вариант по умолчанию)

"A": увеличить скорость, "S": уменьшить скорость;

"Z": огонь из выбранных орудий;

"R": боевая тревога;

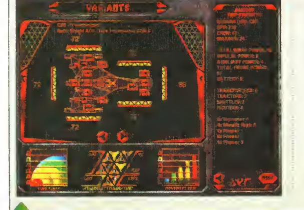
"T": перебор целей, "Y": перебор вражеских целей, "U": перебор дружественных целей;

"B": запуск бомбы, "M": запуск мины;

"C": максимум энергии на силовое поле (tractor beam);

"F": максимальная мощность ECM, "G": максимальная мощность ECCM;

"[" и "]": регулирование скорости игры (при скорости 1 игра почти пошаговая, хорошо помогает при бессоннице).





(клавиши на правой "серой" стороне клавиатуры)

"0": стоп-машина, "5": быстрый поворот, "+": быстрый поворот на 180 градусов, "/": защитный маневр, "*": следуй за целью, ",": облет цели.

3. На отдыхе

Успешное выполнение миссии дает нам призовые очки. Их мы должны с умом потратить между миссиями. На рисунке 2 показано типовое меню Ромуланского адмирала.

The Academy: обучающие миссии.

Rank & Medals: для осознания собственных заслуг.

Recruiting Office: наем офицеров на свои корабли. Каждый корабль имеет пять офицеров: weapon officer (условно говоря канонир), security officer (эффективность действия десантников), science officer (зонды, сканеры, исследование неизученных форм жизни и прочее), техник и пилот (Helm officer). Опыт офицера измеряется в процентах: от 0% (Rookie) до 200% (Legendary). Естественно, опыт офицеров повышается от миссии к миссии.

Vessel Library: справочник по кораблям.

Всего четыре класса кораблей: фрегаты, легкие крейсеры, тяжелые крейсеры и дредноуты. В начале игры мы задаем ее сложность и время действия, от этого зависит то, с какими кораблями придется воевать, на каких удастся полетать самому. Наиболее мощные корабли доступны только если выбрана Поздняя эра. Вариантов и модификаций кораблей очень много. Даже в пределах одного общего дизайна корабли могут сильно разниться набором оружия, мощностью двигателей и т.п. Кроме того, на пути могут также встретиться и Орионские пираты, у которых тоже свои корабли. Попадаются и другие необычные объекты.

Shipyard: купля-продажа кораблей.

Spacedock: затаривание минами, бомбами, шаттлами, десантниками, техниками и прочим.

Galactic News / map: свежие новости о ходе войны и перемещения по глобальной карте. В разных секторах свой набор доступных для продажи кораблей и сидящих без дела офицеров. От сектора зависит и характер миссий. На перемещения призовые очки тоже тратятся.

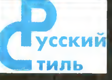
New Mission: получить очередное задание.

Проводы героя

Дон Гуан: Как думаешь? Узнать меня нельзя?
Лепорелло: Да! Дон Гуана мудрено признать!
Таких, как он, такая бездна!

Все, Коммандер ушел, а я вот что скажу вам по секрету: таких, как он, жучил еще поискать! Пришел, страху нагнал, заставил, понимаешь, на пилота учиться, загрузил по уши своими фазерами-мазерами, а так и не сумел толком заинтриговать. Но это личное, а вообще же — игра очень добротная и оригинальная. Рекомендуется всем, кого приведенное выше перечисление возможностей управления не напугало и не насмешило. Думаю, такие люди найдутся.





Решив купить монитор Scott...



· Scott 1554 15" 0.28 1280 × 1024@56Hz MPR II	$138
· Scott 570M 15" 0.28 1280 × 1024@60Hz 50-120 Hz OSD MPR II	$146
· Scott 570 15" 0.28 1280 × 1024@60Hz 50-120 Hz OSD TCO-95	$155
· Scott 772C 17" 0.28 1280 × 1024@60Hz 50-120Hz OSD TCO-95	$227
· Scott 786C 17" 0.26 1600 × 1200@65 50-120 Hz OSD TCO-95	$279
· Scott 795C 17" 0.25 1600 × 1280@75 50-150Hz OSD TCO-95	$303
· Scott 990C 19"0.26 1600 × 1200@75Hz 50-150 OSD TCO-95	$447
· Scott TFT 15 " Multimedia	$1075

* Даны ориентировочные розничные цены

· Кинескопы NEC Technology

· Лучшее соотношение цена/качество

· TCO-95, TCO-99 — самые строгие стандарты безопасности

· Три года гарантии (первый год — обмен)

Расширяем список дилеров

Специальные цены

Рекламная поддержка

- Реклама в центральной и региональной прессе
- Обеспечение рекламными материалами

Информационная поддержка через Internet

- Цены
- Склад
- Каталог
- Новости
- Почтовая рассылка

Сервис центр

- тел. 259-7190

... Вы обязательно придете в:

Москва

Flake	(095) 236-9860
NIX	(095) 216-7001
Вентура	(095) 361-9884
Клондайк	(095) 979-2174
Компьютерный дом Амиком	(095) 250-3544
Теле - Сервис	(095) 482-0160
Техмаркет Компьютерс	(095) 723-8130

Владивосток

ГЕГ-Центр	(4232) 220-369
Компания Лион	(4232) 225-700

Воронеж

Риан	(0732) 777-556
Информсвязь - Черноземье	(0732) 533-553

Н. Новгород

Биоком	(8312) 466-743

Нарьян-Мар

Центр Инус	(81853) 239-25

Самара

Ноос-Плюс	(8462) 222-006

Смоленск

Новая Цефея	(0812) 552-332

Сыктывкар

"Эльф"	(8212) 291-084

Тверь

Визард	(0822) 423-333

Ульяновск

Ультрамарин	(8422) 411-141

Москва, метро Алексеевская Звездный бульвар дом 21, 1 этаж
телефон: (095) 797-5775 (6 линий), 215-5701
оптовый отдел: 797-5790 (4 линии)
факс: (095) 215-2057
www.russtyle.ru www.rus.ru sales@rus.ru

ZULAUF
INTERNATIONAL

www.scott.ru

Reckless Driver

Driver

Жанр	Аркадная автогонка
Издатель	GT Interactive
Разработчик	Reflections Interactive
Срок выхода	Четвертый квартал 1999 года Windows 95, 98

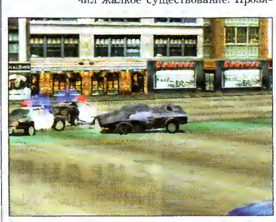
Вопрос лично у меня возникает вполне логичный и сразу. Почему просто Driver, а не Reckless? Да, я знаю этих трусливых янки и их страсть начинать из-за пустяка судебные тяжбы. Побоялись, видать меня, горячего эстонского парня. А почем зря, тысяч за двести ихней поганой валюты с удовольствием поделился бы своим родным имечком. И им приятно и я удовлетворен. А так – что? Примитивный Driver.

Ну, а если посерьезней, то таланты не умирают. Вспомните прекрасные игры серии Destruction Derby. Вспомнили. Да-а, давненько это было. Но не стоит впадать в ностальгию и начинать размазывать по соплу сопли: "Вот, раньше были игры, а теперь...". А теперь, в ближайшем будущем разработчики упомянутой разрушительной серии подготовят нам не менее интересный и революционный проект. Естественно, с машинами, авариями и подлыми полицейскими.

Внедренный в бандитизм

Игра идет в одной упряжке с сюжетом, что кажется несколько невероятным на фоне старых впечатлений от DD. Тем не менее, стоит признать, что хороший пример, поданный Interstate '76 к счастью оказывается положительным. Так вот...

В далекой солнечной стране по прозвищу Америка жил был простой водитель, который (чего уж греха таить) просто-напросто влачил жалкое существование. Прозябал буквально на улицах американских мегаполисов, зарабатывая дешевой пищей язву желудка. Да так и загнулся бы, не имей про запас вторую профессию, выраженную дипломом сыщика, что висел над кроватью старушки-матери. В общем, завербовали человека с тайной целью проникнуть того в тамошнюю "малину". С виду остался шоферишко-шоферишкой, однако внутри – беспринципный боец за справедливость.



В общем, поместили парня во второсортный мотель, откуда тот и стал вести свою деятельность.

Кстати, интерфейс игры – это ничто иное, как комната обитания нашего хлопца. Топчан, табуретка – детали второстепенные. Главное – пульт управления миссиями – автоответчик. Сообщения на него будут поставляться трех типов. Два – с вариантами заданий (читай – условия миссий), третий – от местного владельца автошопа, который будет навязчиво предлагать вам новые машины и детали. Последний – типа по ошибке ("Кровавый четверг", помните? "Ямо, твоя пицца заказывал?"). Будет также тулбокс для отладки опций игры. Это что касается принципов, каково содержание?

Без спидометра

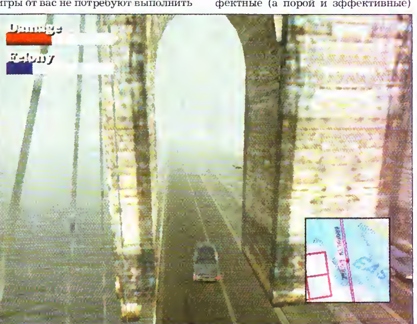
Driver принесет в нашу жизнь аж сорок четыре разнообразные миссии, которые так или иначе, связаны с использованием автомобилей. Причем, для полного прохождения игры от вас не потребуют выполнить

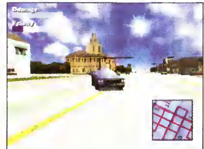


все четыре с небольшим десятка в линейном порядке. Хватит и двадцати пяти. Выбор будет осуществляться из посланий (как уже было сказано) на автоответчик. Характер миссий сильно варьируется. Кое-когда необходимо будет сесть кое-кому "на хвоста". Иногда, так "эх, прокатить" нужного человека, что тот от страха согласится поменять фамилию, а заодно и испорченное нижнее белье. Ну, и характерные "найти-уничтожить".

В игре мы насчитаем 14 автомобилей образца семидесятых годов. С физикой дела будут обстоять примерно как в DD. То есть ничего лишнего, а только удовольствия от приятного процесса вождения. И пусть не будет спидометра (он нам просто не пригодится), зато авторы намеренно обратят внимание на другие детали. К примеру, они утверждают, что при наличии достойных колонок звук мощнейших V-образных восьмерок того времени вряд ли оставит вас равнодушным.

Вы сможете исполнять все эффектные (а порой и эффективные)







приемы вождения, которые очень часто видели в боевиках. К примеру, использовать ручник и вызвать резкий 90-градусный занос. Или на ровном месте исполнить шикарный полицейский разворот, а затем продолжить погоню. Кстати, все эти эффектные трюки впоследствии понадобятся для составления короткометражного фильма с вашим участием в роли каскадера. Вместо стандартного повтора гонки в игре можно компоновать лучшие фрагменты всех заездов с любых ракурсов, дабы потом удивить близких своим залихватским вождением.

Вернусь к теме автомобилей, но только затем, чтобы сообщить вам одну не очень приятную новость. Авто не настоящие. Относительно, конечно, модели содраны, однако названия не соответствуют. Но не беда. Каждый автомобиль можно апгрейдить, ремонтировать или продавать. По ходу игры у вас порой будут возникать дилеммы типа, а не скинуть ли эту убитую тачку – ремонтировать-то себе дороже.

Миссии будут проходить в крупнейших мегаполисах Соединенных Штатов. Тут вам и Лос-Анджелес и Сан-Франциско и Нью-Йорк. Причем воспроизводиться будут лишь участки, полные достопримечательностей, чтобы город легко узнавался. Каждый город представит вам порядка 30 миль дорог общего пользования, а зданий в игре будет порядка 150 тысяч. Есть где погулять. К слову, гулять в городах будем не только мы с вами. По улицам будут деловито расхаживать пешеходы (не спрашивайте, будем ли давить – не знаю), светофоры будут отмерять кусочки зеленого для "правоверных" (ПДД) водителей, которые не преминут в испуге шарахнуться от бешеного водителя. Само собой, в дело периодически будут вмешиваться копы. Непонятно, правда, на чьей стороне, но будут.

Святые треугольники

Теперь коротко о сладком. Как вы догадались, речь пойдет о графике Драйвера.

Первое, что выпячивается разработчиками в данном вопросе – фотореалистичности текстур окружающих объектов. Действительно, картинки активно подтверждают данное утверждение. Асфальт вполне натурален, здания правдоподобны.

Достояно выглядят модели автомобилей. Они не только сверкают всеми боками, но мнутся, бьются и даже иногда дымятся полупрозрачным дымом. Во время столкновений от машин улетают в разные стороны веселые разноцветные треугольнички. Не смейтесь, это личное :). Это то, что понятно и близко только людям из Reflections. Предназначение этих полигончиков простому смертному не понять.

Меня все чаще гложут сомнения такого рода. Стоит ли в наше время упоминать о звуке. Ибо стандартный набор из раза в раз повторяется. Пока для себя я точно не решил, а потому еще раз. Мотор? Со звуком! Покрышки? А как же? Столкновения? Непременно! Будет ли музыка? Не знаю.

В общем, проект меня изрядно заинтриговал. Очевидно, что издатели в лице именитой GT делают на Драйвера высокую ставку. Игра уже вовсю проходит "бета-тестирование" на ПлейСтейшен, и в скором времени придет наш с вами час.





Trans-Am Racing '68-'72

Леонтий Тютелев

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Engineering Animotions Inc.
Разработчик	GT Interactive
Дата выхода	Осень 1999 годо Windows 95, 98

Все оказалось настолько серьезно, что даже не знаешь с чего начать. То ли с того, что у Grand Prix Legends нежданно-негаданно появился самый, что ни на есть реальный конкурент. Или с того, что GT Interactive впервые с серьезными намерениями выходит на рынок автосимуляторов совместно с компанией, которая вообще является дебютантом на рынке компьютерных игр. А может быть с того, что физика готовящегося творения грозится оставить позади не только уже упомянутый GPL, но и F1 Racing Simulation? Так много всплывает любопытных фактов, что глаза разбегаются. А для начала мы, пожалуй, ознакомим вас с непродолжительной историей исчезнувших соревнований.

Win on Sunday, sell on Monday

Итак, в конце шестидесятых в США образовался клуб автолюбителей. Назывался он Sports Car Club of America Trans-Am series. Длинное название как нельзя лучше подходило этому солидному учреждению. Занимался клуб исключительно организацией заездов класса Trans-Am. Но были это не просто соревнования. Любой автолюбитель Америки с ностальгией вспомнит ту, уже окутанную легендами, эпоху автоспорта.





В заездах принимали участие обычные серийные автомобили, разве что чуть-чуть адаптированные для соревнований. Но что это были за машины! При виде этих произведений автостроения даже у несведущего человека захватит дух. Mustang, Javelin, Camaro, Firebird, Barracuda – классика автомобилестроения.

Соревнования проходили на скоростных трассах, разбросанных по всей территории Соединенных Штатов. Никакой безопасности, поверьте мне, не было. Так, пара отбойников в особо опасных поворотах – и все. Но присутствовал непередаваемый динамизм соревнований, постоянный риск, который так волновал умы болельщиков. Жесткие контакты на всем протяжении гонки считались нормальным явлением. Некоторые машины так и не доезжали до финиша, потеряв пару колес или же попросту рассыпавшись.

Как уже было замечено выше, автомобили практически не отличались от образцов, заполонявших улицы американских городов. Поэтому участие в Trans-Am являлось мощной рекламой. Именно тогда был придуман лозунг, вынесенный в начало подзаголовка. По-русски это означает примерно: "Побеждай в воскресенье, продавай в понедельник". Лучшей популяризации автомобильной продукции, нежели победа на очередном этапе нельзя было и придумать.

Но топливный кризис похоронил серию. Однако даже за столь короткий срок заезды Trans-Am стали легендой. Легендой, которую и пытаются "оживить" разработчики из EAI.

Результаты столкновений

А кто такие, эти ребята из EAI? Откуда взялись? Чем приглянулись именитой GT? Они, дорогие читатели, профессионалы в моделировании аварийных ситуаций! Звучит забавно и не совсем понятно, не так ли? Сейчас поясню.

Дело в том, что в Америке, во время судебных разбирательств, иногда используются специальные программы, позволяющие сгенерировать в реальном времени любую аварийную ситуацию, которые помогают в рассмотрении дела суду. Такими разработчиками и занимались программисты из EAI. Подобного же рода программы компания создавала и для производителей автомобилей, в списке которых значится даже Ford (виртуальные краш-тесты). В общем, разработчики имеют солидный опыт в проектировании поведения автомобиля вообще и в экстремальных ситуациях в частности. Из этого и следует главное достоинство игры – детально проработанный алгоритм повреждений.



Во время гонки вы непременно вступите в контакт с каким-либо объектом. Будь то дерево или машина соперника. В зависимости от силы удара или угла приложения такой силы, "движком" в реальном времени будут просчитываться повреждения. Они не явятся заранее подготовленными "сюрпризами", а будут логическим итогом столкновения. В зависимости от удара изменится форма поврежденного участка и даже наложенная на него текстура. Для начала повреждения ограничатся простым проминанием обшивки, однако затем пострадают и более существенные детали вашего автомобиля, такие как радиатор или элементы подвески. К слову, вы сумеете починить некоторые поломки в трехмерных боксах. Действовать во время пит-стопа придется как в заправской RTS. Быстро определить, что необходимо починить и раздать приказы механикам. Занимательно!

А что у вас по физике?

Наряду с проработанной механикой повреждений, авторы уделяют самое пристальное внимание физической модели игры.

В Trans-Am Racing '68-'72 будет шесть степеней свободы в полностью трехмерном пространстве. Машины смогут взлетать, переворачиваться, входить в заносы, но не просто так, а в строгом соответствии с физическими законами. Автомобили будет вести себя словно живые. "Задирать нос", если вы слишком резко нажмете на газ или "нырять" при экстренном торможении. Во время заезда машина будет





крениться и подрагивать. Для наиболее полного погружения в атмосферу соревнований разработчики внедряют трехмерный кокпит и динамичный вид от первого лица. Изображение удивительным образом передаст ощущения, которые испытывает настоящий пилот на протяжении соревнований.

Вы сумеете подвергнуть свой автомобиль "бесконечной настройке". Можно перечислить основные подлежащие отладке узлы. Это передаточные числа трансмиссии, подвеска, тип шин, угол наклона передних колес, тормоза. Всего будет представлено 13 автомобилей той эпохи и 30 гоночных конюшен с возможностью создания вашей собственной.

Обещают также весьма сложную систему искусственного интеллекта оппонентов, который заставит вас почувствовать себя соревнующимся с реальными пилотами. Хитрая программа AI представляет каждого виртуального гонщика в виде "глобальной нервной системы", каждый участок которой ответственен за определенный аспект вождения, будь то агрессивность при обгонах, особенности входа в поворот, склонность обходить всех на рискованном торможении. Не совсем ясно, как такая система будет работать, однако понятно, что к этому аспекту игры авторы отнеслись с должным вниманием. Вот только что из этого получится? Думается, что-то серьезное. В качестве аргумента можно привести высказывание одного из главных идейных вдохновителей проекта Адриана Пэна (Adrian Penn): "Нашей целью является создание гоночного симулятора, с точностью передающего настроение той эпохи. Скорость, динамизм, песчаных гонок (трассы грязные), ухабы, езда бок о бок – вот отличительные черты Trans-Am Racing '68-'72.

Мы перевернули тонны старых фотографий, карт, диаграмм, кинопленок, слайдов и прочих материалов, так или иначе касающихся трасс. У EAI за плечами огромный опыт по воссозданию сцен по таким источникам информации. Как только мы делали набросок будущего трека, то сразу показывали его Дэвиду Тому, историку трасс, которому довелось проехать по некоторым из них. И лишь с его одобрения эскиз подвергался дальнейшей доработке.

Огромное количество времени было потрачено нами на разного рода измерения и сопоставления. Для того чтобы выяснить особенности каждого автомобиля мы сделали своеобразный виртуальный тестовый полигон-трассу, на которой выяснили характеристики "наших" автомобилей и сравнили их с официальными. Мы остались довольны итогом".



Беда всех истинных симуляторов?

Да, графическое оформление. Похоже, здесь не предвидится тех прелестей, которые дарил нам NfS:HS и Sega Rally 2. Деловая графика, не напичканная наворотами – так и охарактеризуем. Хорошо детализированные модели автомобилей при незамысловатых задниках двенадцати предельно реалистично воссозданных трасс – по-видимому именно это нас в итоге и ожидает. Планируется поддержка всевозможных трехмерных акселераторов посредством необъявленной пока библиотеки. Технология AGP, естественно, не будет обделена вниманием. Для воинствующих старообрядцев диковинный, но крайне ностальгический software-режим. А такими вещами, как пыль из-под колес и пар из радиатора лучше не хвалиться. Люди не поймут.

Такой вот замысловатый и в некоторой степени революционный симулятор появится в обозримом будущем. Есть мнение, что эту игру надо ждать, что подобное творение не станет разочарованием и принесет много дней наслаждения игровым процессом. Впрочем, история знает и прямо противоположные примеры. Но будем оптимистами и возьмем на себя смелость утверждать, что конкурент у произведения Papyrus (посвященного, напомним, легендам автоспорта) все же объявится.

Rally Masters

Reckless Driver

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Gremlin
Разработчик	Digital Illusions
Дата выхода	Октябрь 1999 года Windows 95, 98

Давненько не было вестей от разработчиков славной игры Motorhead – Digital Illusions. Прославившись футуристической чудо-гонкой, творцы ушли в тень. Они не стали вновь обращаться к теме будущего и как следствие - к автоаркадам. Решено было "замутить" симулятор ралли. Решение донельзя похвальное и правильное. В последнее время многими почему-то принимаемое и не всегда оправданное.

Как истинные шведы (а все истинные шведы в душе – поклонники ралли), DI нескромно уверены, что у них получится действительно стоящая игрушка. Мастера ралли позиционируют ее как симулятор умеренного плана. То есть вроде как серьезно, но, в то же время местами, аркадно и просто. Иными словами, чтоб понравилось всем.

Итак, что же ожидает нас в готовящемся к выходу творении.

Для начала, как и положено, впечатляющие цифры (а они действительно впечатляют). В игре будет представлено аж пятьдесят уникаль-



ных спецучастков. Причем никаких махинаций с зеркальными отражениями или же поездками в обратном направлении не будет. Все честь по чести.

Следующая цифра лично меня сразила наповал. Авторы заявляют, что создадут в игре, ни много ни мало – 22 разных автомобиля. Если принять во внимание, ч в "Колин Макрей Ралли" их было порядка десяти с лишним, и это соответствовало действительности, то становится особенно радостно от мысли, что нам разрешат покататься на так называемых кит-карах и (воз-



можно) легендарных раллийных автомобилях прошлого.

Игрушка создается сразу для трех платформ, наиболее мощной из которых является наш с вами дорогой и любимый ПК. И авторы крайне рады возросшей мощности ускоренных компов. На модель автомобиля планируется затрачивать в среднем полторы тысячи полигонов (в то время как на Н64 будет только 750 штук). Обещают не скупиться на задние планы и всяческие эффектные эффекты. У меня нет никаких сомнений в том, что игра получится самой настоящей писаной красавицей. Не забыли еще убийственно красивый Motorhead?

На протяжении гонки автомобили будут мяться, и это не замедлит сказаться на управлении.

Авторы клятвенно обещают нам непередаваемый динамизм, бешеную скорость и понятное управление, которое позволит нам красиво входить в заносы, минуя повороты в чинном контролируемом скольжении.

В общем, лично у меня уже потекли слюни. Мне почему-то верится, что игра будет очень занимательной. Есть кое-какие сомнения на счет симуляторских качеств проекта, а вот в том, что игровой интерес получит что-то в районе восьмерки почему-то без труда укладывается в голове.



Reckless Driver

Midnight GT Racing

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Rage Software
Разработчик	Rage Software
Дата выхода	Четвертый квартал 1999 года
	Windows 95, 98

За узкоглазостью и кажущимся добродушием наших меньших собратьев (я имею ввиду японцев) скрываются злобные самураи, лихие серийные маньяки, а самое главное - бешеные водители. Есть такой уездный городишко, Токио прозывается. Там полным-полно обитает маленьких черноволосых, якобы навсегда нас перегнавших (а мы им в догонку ракетой:)). Так вот в среде японских автолюбителей бытует такая очень распространенная забава. Дождаться темной ночки, выкатить из амбара какую-нибудь сверкающую-турбированную "Тойота Супра" и отправиться на соревнования. Абсолютно нелегальные, безо всякой страховки, весьма рискованные.

Соревнуются лихие джапы на улицах родной столицы, вполголоса приговаривая "Ос!", и в страшном душевном порыве сжимая и без того узкие губы. Некоторые погибают, другие попадают на "лавз". Но и те, и другие веселятся. Теперь и мы с вами сможем поучаствовать в разборках японских автомобилистов. Rage совсем скоро выпустит автосимулятор по мотивам ночных токийских заездов под красноречивым названием Midnight GT Racing.



Какие такие приставки?

В самой Rage, кстати, возлагают большие надежды на свой первый автомобильный проект. Это, конечно же, хорошо, но вот почему авторы пытаются провести нездоровые параллели с приставочным добрецом, то и дело заявляя, что, дескать, их игрушка будет чем-то вроде Gran Turismo для ПК или же аналогом известной приставочной гоночки Rage Racer. Лично мне это совсем не нравится. Лучше бы сказали, что это будет Колин Макрей в городской среде. Тогда б я затащился. Тем не менее, на ум сразу приходит недавний порт от Sega с приставкой ралли, и на душе становится приятно и спокойно.

Как уже было сказано, соревнования будут проводиться по городским улочкам. Трассы не станут кольцевыми, и мы получим длинные извилистые участки. Помимо города нам предложат покататься по скоростным дорогом за его чертой, а также по извилистым горным серпантинам. Планируется воссоздать порядка... извините, зарапортовался. Никаких вестей о количестве треков пока не известно, зато точно ясно, что автомобили в игре будут реальные. Вот о них и поговорим.

Противоречиво

Из компетентных источников вашему покорному стало известно, что уже удалось заполучить лицензии на такие автомобили как родстер BMW (вероятно, Z3), "доведенные до ума" сотрудниками из BMW M, ту самую Toyota Supra Turbo, Toyota MR-2 Turbo и Acura NSX. Разумеется, список не окончательный - машин будет гораздо больше.

Давайте теперь поговорим о реализме и физической модели, ибо в свете высказываний о параллелях с приставками некоторые заявления авторов выглядят, по меньшей мере, спорно.

Нам сразу заявляют, что к игре предъявляются самые строгие требования, и она окажется симулятором на все 100 процентов. Физическая модель каждого автомобиля будет строго индивидуальна, а поведение колес будет просчитываться отдельно. Что ж, смелое заявление.

А вот далее идет несколько неуместный после этого тезис. Физическая модель игры будет умело балансировать на грани предельно реалистичного симулятора и понятной простому геймеру аркады. Играть будет вроде как весело, но в то же время придется подучиться водить их автомобили. Кое-какие точки над i расставляет заявление о наличии аркадного варианта игры, где поведение машины будет проще и понятней.

Но вернемся к фичам. Каждый автомобиль можно будет проапгрейдить аж 64 раза. Хоть они и не заикнулись о призовых, несложно, думается, догадаться, что все отношения будут основаны на финансах. Хотя, это только мои догадки.

Тип покрытия и погода будут существенно влиять на поведение машины на трассе. AI планируют сделать каким-то человечным. Чтобы не заходил в поворот



всегда одинаково, иногда умеренно рисковал, иногда трусил, ну, и, разумеется, изредка ошибался.

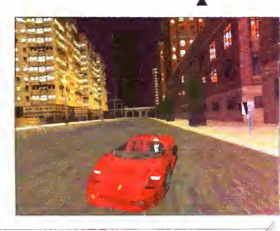
Ночная графика

Теперь о графике. Если меня попросили бы наиболее лаконично и коротко описать основные фичи готовящегося проекта, я, не задумываясь, ответил бы так: "Эта Rage, пацаны!", и был бы прав.

Да, графическая оболочка проекта редкость современна и насыщена. Как нельзя более удачно для этого подобрано время суток. Разве не ночью можно продемонстрировать все прелести "движка"? Нам гарантируют точно смоделированные автомобили (до тысячи полигонов на штуку), очень красивые и разнообразные задние планы. Неповторимые световые примочки. Плюс практически все эффекты, присущие современным ускоренным играм.

Что касается звука, то, думаю, вы и сами можете предположить, что там будет. Эффекты и веселая музыка. Большего нам и не надо.

Осталось подождать пару-тройку месяцев, чтобы ощутить на собственной (пусть и виртуальной) шкуре нюансы японской быстрой езды (да, какой японский ее на любит?). А пока, дождитесь ночи - и вперед, на улицы Москвы. Глядишь, какой программер, погуляв вечерком, проникнется атмосферой и сподобится выпустить "Полночные гонки Москвы".



Su-27 Flanker 2.0

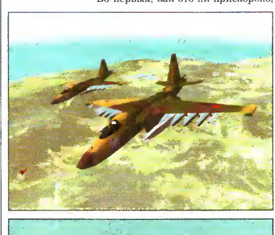
Алексей Медведев

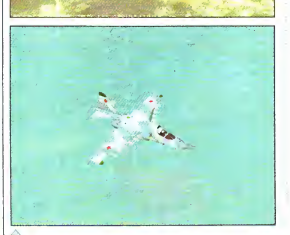
Жанр	Авиасимулятор
Издатель	Mindscape
Разработчик	SSI
Дата выхода	Октябрь 1999 года

Перед тем как начать изложение об игре нашей мечты попрошу вас убрать все колюще-режущие, тяжелые и не очень предметы как можно дальше. После прочтения также рекомендуется провести сеанс оздоровительной дыхательной гимнастики. Хорошо еще, что очень маленькое количество людей знает меня в лицо. И среди них, о чудо!, практически нет ни одного любителя авиасимуляторов.

Знаете к чему зто я? Я буду ругать святое! Правда, пока только альфа-версию, так что не надо слишком сильно волноваться. И мне очень хотелось бы после релиза забрать свои слова обратно. Впрочем, хвалить тоже буду обязательно. Скажу сразу, что описываю только поверхностные ощущения, так как: я не бета-тестер, это еще далеко не окончательный продукт, и в нем отсутствует куча необходимых возможностей. Итак... Su-27 Flanker 2.0, очередной долгострой (помнится, про него в нашем журнале уже было одно превью) и мессия для фанатов. Начнем, пожалуй...

Во-первых, как зто ни прискорбно, но Flanker 2.0 – зто сиквел. Звучит странно, да? Что еще надо было ожидать? Не знаю как вы, а я лично ждал именно новой игры. Но... Тот же интерфейс (кхм..., точнее, почти его отсутствие. Интересно, кто-нибудь хвалил Falcon 4 за огромное количество использующихся в нем окон?), тот же редактор миссий. Для того чтобы начать использовать свой джойстик по назначению нужно произвести столько действий! Альфа-версия, что же вы хотите... Ну да ладно, ерунда зто все. Зато любители первой части без труда разберутся.





Ах, какие скрины показывали разработчики, ах, какие видео-ролики! Может, конечно, я что-то не нашел и не включил все эти красоты, но... графика в реальности оказалась не столь уж великолепной. Да, она конечно хороша, но, отнюдь не великолепна. Особенно меня впечатляла в демо-роликах водичка, да что там впечатляла, она была лучше настоящей! На самом деле все оказалось проще – зто обычная размазанная текстура, абсолютно плоская к тому же.н

Конечно сам Су-27 - красавец. Да и не только он, чего уж греха таить. Текстуры поверхности (действие игры разворачивается все там же, в Крыму) сделаны из спутниковых фотографий, причем с различным разрешением. Читай – варьируются от размытых до очень размытых. Как и в первой части, кое-где понатыканы деревья, столбы и домишки сельских жителей. Правда, мне очень сильно понравился тот факт, что горизонт ОЧЕНЬ далеко. Никакого тумана нет, все по честному. В общем, про графику можно сказать так: детализация и объектов и мира в целом осталась такой же, как и в первом Фланкере (я не говорю, что это плохо, отнюдь, она почти хороша!), но теперь все зто великолепие еще и оттекстурировано. Сногсшибательных спецэффектов вроде дождя, снега, молний и НЛО обнаружено не было, впрочем, не очень то и нужно было... ;) .

3D-кокпитом и не пахнет, а жаль... Если быть точнее, то не пахнет именно честным 3D – это чтобы кабина была полигональная, а вот головой покрутить можно. Правда, не рекомендую смотреть на свои ноги. Чтобы вот зто, квадратное, было моими конечностями? Ни за что, я не Маресьев!

Летная модель просто великолепна. Аналогичные ощущения нельзя получить ни в одной другой игре, кроме разве что уже вышеназванного Falcon'a. Бортовое оборудование скопировано на все 100 процентов. Настолько правдопо-



добно, что я сразу вспомнил свои лабораторные работы по радиолокации, когда мне приходилось управлять настоящим прицельно-навигационным комплексом. Собственно, ведь именно этого и ждут от настоящего симулятора, правда? Не берусь утверждать, что ничего не изменится до релиза.

К сожалению, ничего хорошего нельзя сказать про AI. Правда, и плохого тоже. Я бы сказал, что в данной версии все противники заняты только вопросами правильного пилотирования своих аппаратов. То есть, у них практически нет никакого желания стрелять по игроку, но умирают они достаточно охотно и убедительно. Ведомые, правда, стрелять умеют, причем делают зто достаточно успешно, и, самое главное, быстро.

Звук.. ззз... есть. Его ровно столько же, сколько было в предыдущей части. Ничего лишнего, никаких рейвов, хардкоров и змбиентов. Правильно! Смущает слегка только женский голос с псевдорусским английским акцентом, но мы то с вами ведь собираемся покупать русскую версию, не правда ли?

А вот напоследок и сюрприз! Я был очень приятно удивлен тем, что "летабельных" самолетов в этой игре целых три (альфа зто, альфа, может и больше будет!). Собственно сам Су-27, его морской собрат Су-33 и Су-39. Су-39, если вы не в курсе, не имеет ничего общего с Су-27, более того - Су-33, это штурмовик, приемник Су-25. Неплохо, да? Ну вот, а вы все переживали что А-10 Warthog закрыли!

С одной стороны очень жалко, что у меня была лишь альфа-версия игры, правда, с другой стороны – это хорошо. Да, что там хорошо, просто отлично. Т.к. в продукте на текущий момент имеется огромное количество недостатков, которые еще надо исправлять и исправлять. Но одно я могу рассказать уже сейчас. Совершенно понятно, какой будет эта игра: точно такой же, как и Fucrum 1.x. Игрой для избранных, для фанатов, меняющихся своими треками. Хорошо ли зто? Не знаю, но релиз я жду с нетерпением.

Reckless Driver

Demolition Racer

Жанр	Аркадная автогонка
Издатель	Infogrames North America
Разработчик	Pitbull Sindicate
Дата выхода	4 квартал 1999 года Windows 95, 98

Совсем недавно мы публиковали превьюшку по очень многообещающему проекту Driver, который готовится в недрах компании некогда прославившейся серией игрушек разрушительного свойства Destruction Derby. Сегодня кинем предварительный взгляд на разработку команды не менее известной, в которую даже влились люди, ранее непосредственно работавшие над уже упомянутой серией DD. Речь пойдет о Pitbull Sindicate, ставшей известной благодаря нескольким позорно-примитивными "тест-драйвам" "второго поколения", и их новом проекте не менее разрушительного свойства Demolition Racer.

Плохая наследственность

Скажу вам сразу по секрету, если бы не разработчик, то этот проект я бы ждал с крайним нетерпением, надолго затаив дыхание. А так... Не знаю как вам, но лично меня заявление о том, что игрушка разрабатывается на "движке" годичной давности от пресного Test Drive 5 не то, чтобы потрясло или весьма неприятно поразило, просто сильно не порадовало. И читая с любопытством множественные фичи разработки, я то и дело ловил себя на мысли, что, припоминая чудеса старого чудаковатого движка, лишь усугубляю свое и без того всегда предвзятое отношение ко всему и играм в частности. Ну, а если вам в принципе глубоко наплевать на родословную основы проекта, то читайте дальше, и пусть ваш игровой аппетит разыграется.

Разработчики игры тонко подметили основные тенденции развития современного жанра аркадных автогонок. Первое направление представляют творения, в которых вы соревнуетесь на машинах увешенных оружием и лишь с его помощью просите удалиться ненужных персонажей с первой позиции. Вторые давали шанс поучаствовать в плотной "локтевой" борьбе, где мы тщательно оттирали оппонентов к обочинам и утыкали ими придорожные объекты. Жанры эти легко уживались, лишь изредка сливаясь.

Вот вы прочитали предыдущий абзац и, наверное, подумали, что сейчас узнаете о рождении первого полноценного гибрида двух указанных направлений? Кабы не так. Помните, я говорил о людях, которые участвовали в создании Destruction Derby? Эти парни оказались железно принципиальными товарищами и смогли убедить в своей правоте уже сложившийся до них коллектив. Если гонка, то экшн, если гонка-экшн, то "дестракщдербивским" путем. В общем, в наличии еще одна вариация на тему хита ушедших дней.

Smash 'em all!

Естественно, игра не будет клоном DD в нехорошем понимании этого слова. Появится много нового, начиная режимами игры, заканчивая методом подсчета очков. С последнего и начнем.

Demolition Racer построен на принципе максимального разрушения. Здесь все против чистой филигранной езды и идеальных траекторий. Кстати, в готовящемся творении понятие "идеальной траектории" и трактуется несколько иначе. Такая траектория неминуемо должна привести прямиком в кузов оппонента. Чем быстрее, тем идеальней.

Так вот. По окончании гонки очки будут подсчитываться исходя из вашего места и того вреда, который вы нанесли себе и оппонентам. Больше лома цветного металла – больше поинтов. Почти как в жизни.

Игрок сможет выбрать себе автомобиль из 16 понравившихся. А заезды будут проходить на двенадцати трассах. Как и в любой другой уважающей себя аркаде доступ ко всему сразу получить не удастся. Необходимо будет терпеливо открывать содержимое игрушки.

Demolition Racer (по-русски – "ксфук"), в отличие от своего пятого папаши, разживется добротным алгоритмом повреждений. Каждый автомобиль будет насчитывать тринадцать "аварийных" зон. Машины будут визуально мяться, стекла, звеня, вылетать из орбит, двери и капоты вместе с колесами отрываться. Подобные трюки по "грубому тюнингу" автомобиля незамедлительно скажутся на управляемости. А вот в том, что касается "подлечиться" на трассе, то полная неясность. Возможно, будет невозможно, а может быть – наоборот.

Физическая модель Demolition Racer, при кажущейся аркадности, планируется как бы серьезной (не верю!). Трассы строятся в полном 3Д, и это чревато разнообразными прыжками и разворотами в воздухе аж на триста шестьдесят градусов, что добавит игре перца.

Старость – не радость

Что касается графики готовящегося проекта, то лично я немыслимо радужных перспектив не вижу вообще. Если программисты хвастаются огнем и дымом, значит у них не все в порядке с головой. Хотя, кто знает, каких усилий стоило им присобачить указанные эффекты к невыразительному и плоскому "движку" от TD5? А пока на обнародованных скриншотах мы видим исключительное убожество и царящий повсюду примитивизм. Страшным образом размытые текстуры, явно простые модели автомобилей и минимум эффектов. Тем не менее, игра будет одинаково хорошо работать, как на графических акселераторах первого поколения с соответствующими разрешениями, так и на мощнейших современных ускорителях в более крутом виде. Похоже, это единственный плюс.

А вот со звуком дела обстоят на порядок лучше. Хороший звук – это отличительная черта продуктов компании Pitbull Sindicate. Причем по большей части в аспекте, касающемся музыки. Вот и на этот раз для участия в подготовке саундтрека приглашены команды двух известных звукозаписывающих лейблов. Первый – Roadrunner Records, представляющий вокально-инструментальный ансамбль Fear Factory. Второй - XL Recording с певцом по имени Emnperion. Ответственным за саундтрек будет некто Tommy Tallarico. При всем при этом ни слова и об игровом звуке, а лишь партизанское молчание ягнят.

Кажись середняк

Оценивая шансы игры на успех (заочно), необходимо быть очень строгим к себе. Не давать волю эмоциям и предпочтениям, а лишь трезво взвешивать все "за" и "против". В числе первых – приятная тематика, качественный саундтрек, вроде как детальный алгоритм повреждений и неплохой (по обещаниям) AI. Плюс: достойное количество автомобилей, трасс, и режимов игры. В противовес им – старый некачественный графический и игровой "движок" и как следствие плохая графика да не очень доброе имя разработчиков...

Подумав, придется признать шансы на великий успех очень призрачными. Однако уверен, что играть в Demolition Ксфук все же будут и вовсе не единицы.

Big Game Hunter II

Александр Лашин aka S_Lash

Жанр	Симулятор охоты
Издатель	HeadGames
Разработчик	HeadGames, Cabela's
Требуется	Pentium200, 32 Mb RAM
Рекомендуется	PentiumII 300, 64 Mb RAM
	Windows 95, 98

Игры про охоту никогда не пользовались сногсшибательной популярностью среди игроков. Так уж повелось. Или графика подкачивала (фи, пиксели), или геймплей оказывался никудышным (ску-у-у-чно), или зверей было маловато (охотиться на одних оленей быстро надоедает), или еще что случалось. Но свои фэны есть у игр любого жанра и если симуляторы охоты делают, значит это кому-то нужно. Подобные "кто-то" получили в лице Big Game Hunter II новую игрушку (да-да, именно игрушку, а не игру) в свои, ставшие за последний год с небольшим весьма обширными, коллекции. И, поскольку с фанатами все и так предельно ясно, перейдем к интересности BGH2 для "не-фанатов", то есть для самых обычных "человеков играющих", как любит говорить наш главред. К слову, эта самая интересность, вызывает у меня некоторые сомнения. Не то, чтобы HeadGames сделали плохую игру, просто по некоторым параметрам Big Game Hunter II явно "не тянет". И эти параметры, а точнее их несоответствие установившимся стандартам, скорее всего не позволят произведению выйти за пределы узкого круга преданных виртуальных охотников.

Тяжелая жизнь охотника

В основе всего лежат, как это принято, финансы. Поначалу игрок обладает весьма небольшой суммой дензнаков производства США (храните их в сберегательных баксах :)), которые он волен потратить на один из готовых комплектов снаряжения или же подобрать амуницию самостоятельно. На самые крутые куртки, бинокли, манки и прочие необходимые для всякого уважающего себя охотника предметы денег, разумеется, не хватит. Вот и придется для начала ограничиться тем, что попроще, а через некоторое время заглянуть в торговую точку снова и тогда уж затариться самым навороченным equipment'ом. Ну, а поскольку отправляемся мы не куда-нибудь, а на сафари, помимо одежды и компаса придется прикупить палатку.

Далее необходимо определиться с местом охоты (Нью Мексико, Колорадо, Альберта или Африка) и купить путевку (с учетом стоимости гида-помощника). Мой вам совет – начинайте с Нью Мексико – и дешево ($500), и дичи много, а в Африку отправляйтесь, поднакопив деньжат.

Дальше идут сюрпризы. По прибытии на место надлежит выбрать (заметьте, бесплатно) два вида оружия – основное и запасное (подробнее – позже) и купить(!) к ним боеприпасы, после чего можно осуществлять пристрелку стволов (или не стволов, поскольку есть еще луки со стрелами).

Пристрелка оружия – одна большая загадка. В процессе тренировки вооружение имеет особенность стрелять не совсем туда, куда игрок целится, для исправления чего и введена пристрелка, но во время охоты я этого эффекта не ощутил. То есть он, может, и присутствует, но на игру влияет не сильно. А еще во время пристрелки тратятся боеприпасы, за которые игрок платит свои кровные. Выводы делайте сами.

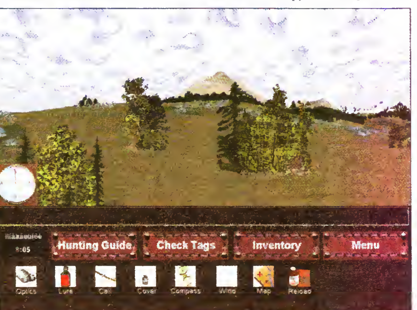
Последний этап – покупка лицензии на отстрел. В каждой местности водится несколько видов живности и чтобы ее планомерно изничтожать (игроки - народ, как известно, кровожадный :)) придется раскошеливаться на лицензию. "Мочить" все, что движется нельзя, поскольку индюков, скажем, разрешено завалить в количестве двух штук. Реализм, понимаешь... Конечно, ничто не мешает вернуться и купить второй талон, но деньги...

Great Hunt

Далее следует собственно охота. После установки лагеря и щелчка мышкой на карте нашему (и вашему) взору предстает подробный (ну, тут я перегнул...) план местности. Что обламывает – плавного перемещения НЕТ!!! В наличии порядка двух десятков огневых точек, откуда и дозволено валить несчастных зверей. Выглядит действо так: пришел, затаился, выстрелил. Да, еще ведь гид есть. Бормочет что-то вроде "повернись на запад" или "я слышу что-то востока". Это ж не охота получается, а что-то совсем непотребное. Ну, как обычно, есть манки в диком количестве, ароматизаторы (приманки и те, что забивают человеческий запах), компас, измеритель силы и направления ветра... Все это используется по мере надобности и, как и положено, положительно влияет на процесс.

Что еще обламывает, так это сама охота. При отсутствии перемещения все получается как-то пресно: заваливаешься на рубеж (который огне-





вой) и ждешь, пока гид не начнет бормотать, после чего поворачиваешься в указанную сторону и сличаешь животину с дозволенными к отстрелу. Если сличение прошло успешно, стреляешь. Промахнуться можно, хотя и трудно. Когда зверь ранен, стоит идти по его "кровавому" следу и добивать, что совсем несложно. Таким образом, за пару дней игры я успел "пришить" несколько штук каждого вида мишеней, абсолютно не напрягаясь и даже изрядно поскучав.

Как происходит собственно отстрел? После того, как прицел наведен, появляется авишник (типа live-action video), демонстрирующий движущуюся цель, по которой и надо попасть курсором. В зависимости от результата выводится один из двух других авишников (завалил/не завалил). Не могу сказать, что это круто. Меняя слова местами, могу сказать, что это не круто. Так точнее.

О деньгах. Они зарабатываются довольно интересно. За каждого зверя игрока премируют парой-тройкой (а то и поболе) сотен "гринов", которые потом тратятся на талоны-тэги (tags) на отстрел, боеприпасы и прочее. Если игрок предпринял попытку застрелить (в худшем случае – реализовал ее) недозволенного зверя, его штрафуют. Не очень сильно, но, в общем-то, довольно ощутимо.

Помимо скуки есть еще один совсем немаловажный пункт. В игру не вживаешься, не чувствуешь себя охотником. Скажем, в Quake и Unreal я время от времени отождествлял себя с персонажем, в Fallout - несколько чаще, а в BGH2 - ни разу! Как результат – "пять" (что по привычным меркам соответствует "тройке с минусом") за игровой интерес. Я хотел было поставить четыре балла (то бишь "двоечка"), но уважил чувства фэнов, которым игра должна понравиться.

Разнообразие

Гордость BGH2, а по совместительству и то единственное, что в игре сделано профессионально – снаряжение. Его много. Нет, даже не так, его МНОГО. 16 видов, о которых сейчас и побеседуем.

Сначала, конечно же, об оружии. Лук (2 вида) – вещь, в общем-то, бесполезная. Стреляет слабо, хотя и бесшумно, зато стрелы сносит ветром. Шотганы – получше, особенно на мелкую дичь вроде индюков, и на небольшой дистанции. Дробовики, использующие порох и дробь (я понимаю, что все ружья используют порох, но тут надо сперва заряжать отдельно порох и отдельно дробь) – так себе. Не очень удобно, по причине малого количества зарядов (всего-навсего один) и невысокой мощности. Ружья с оптическим прицелом и без него – вот наш выбор. Особенно с оп-



тикой. Бьют мощно и далеко, годятся практически для любой цели. После непродолжительных (потому как результат объявился почти сразу же) проб я играл с таким комплектом: винтовка с оптическим прицелом и шотган. Стволы всех классов наличествуют в количестве от одного до четырех видов и различаются еще используемыми боеприпасами. Неплохо, хотя в принципе ничего особенно выдающегося.

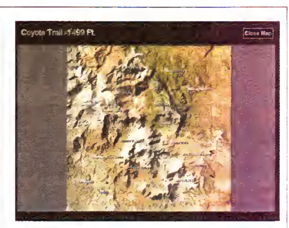
Далее идет разнообразие собственно снаряжения. Количество приманок не поддается никакому учету, поскольку существует для каждого из объектов охоты в нескольких вариациях. Из необычных элементов можно отметить палатку, спальный мешок и аптечку. Из того, что сделано плохо, я бы назвал бинокль. Практически не увеличивает, т.е. функций своих не выполняет.

Теперь о дичи. Диких зверей и птиц относительно много – те же16 видов, но, поскольку игра разделена на четыре зоны, то за раз узреть можно не более пяти-шести зверьков, чего, согласитесь, маловато. И повадками животины практически не отличаются (по крайней мере, явно).

Техническая сторона дела

Тут все довольно-таки плачевно. Помните Carnivores? В смысле, рецензию читали? Скрины видели? Круто? Обломитесь, здесь вам не тут, и красиво нам не сделали! Во-первых, все медленно. Я понимаю, что PII-266, 64Mb это, конечно, не машина завтрашнего дня, но, когда скроллинг притормаживает, то что-то тут явно не так. Местность не выглядит живой. Да, пейзаж, да, кустики (спрайтовые) местами очень даже ничего, но в это все не веришь. Ну, положим пикселей немного, но все равно, блекло, тускло; небо, опять же, неестественное. Все спрайтовое. Неплохого качества, но спрайтовое. В связи с чем скорость вывода особенно поражает. Далее. Авишники – сакс. Лет пять назад все сошло бы, но сейчас – сакс. Такое качество в 1999 году? За кого нас держат?!

Картинки с гидом – когда он говорит нам, что, мол, молодец, классный выстрел, или, наоборот, мол, что ж ты, парень, надо было поближе подпустить, да и стрелять пометче – ко-



роче, убожество! Такие пикселя! Брр! Нет, так нельзя, все впечатление от графики портится. Ставлю пятерочку, но при должном усердии художников могла бы стоять и семерка.

А вот что касается звука, то тут совсем беда. Музыки нет вообще, даже в меню. Повторяю, в меню – тишина. Я так не привык. На свежем воздухе птички щебечут, гид, как уже говорилось, бормочет. Но тоже не фонтан. Бедновато все как-то и невзрачно. Да и качеством оцифровки не поражает.

Must Die?

Не must, но... Были бы графика со звуком на уровне, можно было бы играть и не фанатам, а так... Добавьте ко всему, что рассматриваемое произведение наглым образом расположилось аж на двух компактах, забитых паршивыми wav'ками, avi'шками и bmp'шками... Иными словами, большинству рекомендую ознакомление с игрой ограничить прочтением рецензии и просмотром рейтингов и скринов. Big Game Hunter 2 хоть и не must die, но и вовсе не must buy.

Альтернативное мнение:

Если вы настоящий фанат виртуальной охоты, то обзавестись этой игрушкой вам очень даже стоит. Но это только в случае, если полный отстой в графике и звуке, а также некоторая непродуманность и вытекающее отсюда несовершенство геймплея вас не пугают. С точки зрения симуляции охоты в BGH2 все относительно неплохо и истинный фэн может оценивать игровой интерес восьмеркой. На месяц ему Hunter'а хватит, это точно.



Антон Анатольевич

BreakNeck

Жанр	Аркадные гонки
Издатель	THQ
Разработчик	Synetic
Требуется	P-133, 24 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	P-200, 32 Mb RAM, 3D
Multiplayer	IPX, TCP/IP, модем, LAN
	Windows 95, 98

Давным-давно в одной далекой-предалекой...Стоп, о чем это я...Ну да. Давным-давно жила была игрушка Accelerator, она же NICE, хорошие аркадные гонки с вполне приличной для своего времени графикой. Проект не произвел фурора и довольно быстро забылся, но свою небольшую армию фанатов все-таки собрал. И вот перед нами BreakNeck, он же NICE 2, его прямой потомок. Посмотрим, чего достигли авторы за прошедшие несколько лет.



Ностальгия?

Как и положено, чадо сильно напоминает родителя. Стиль предка удалось сохранить, и это, в самом деле, достижение. Игрушка узнается моментально, и, даже если вы не знали, что это NICE2, но играли в предыдущую часть, вы обнаружите кое-что знакомое. Трудно сказать, что именно – может быть, это впечатление создает примитивное управление, может, что еще, но чувство, безусловно, приятное. Но обо всем по порядку.

Сразу после запуска игры и просмотра несколько примитивной заставки на беднягу геймера обрушивается зубодробительный интерфейс – к нему можно привыкнуть и позже он кажется даже довольно удобным, но первую пару минут вы проведете, бессистемно тыкая курсором в разные части экрана в поисках кнопок. Разобравшись с этим результатом неуемной фантазии авторов, можно приступать собственно к гонкам. Тут вам предлагается два варианта – либо играть в чемпионат, либо в "just for fun race", по-русски говоря - single race.

Чемпионат – дело долгое, сопровождаемое мучительным выбором спонсора (в основном это влияет на раскраску вашей будущей колымаги), продажей и покупкой машин и их тюнингом, не слишком, правда, подробным (вы имеете возможность подкорректировать всего несколько параметров вроде коробки передач и вида шин). Если у вас недостаточно времени для всего этого разнообразия, можно выбрать single race и ограничиться выбором машины и трассы.

Есть еще один вид соревнований, стоящий особняком от остальных. Это гонки "Shoot out", то бишь, вы можете вооружить свою машину до зубов и попробовать показать несчастному компьютеру, где раки зимуют. Арсенал довольно велик и разнообразен – в вашем распоряжении самонаводящиеся ракеты, пулеметы, мортиры и т.д. Вы можете разлить по дороге масло, сбросить мину, или воспользоваться еще каким-нибудь средством уничтожения противника из весьма здорового списка. Шутка в том, что компьютер тоже не прочь кинуть в вас чем-нибудь тяжелым, и ваше победоносное шествие может превратиться в жалкие потуги выбраться из подвернувшихся зарослей, куда вас закинет случайной ракетой.

Кататься можно аж в десяти регионах мира, то есть вам предлагается десяток трасс, причем большинство имеет несколько вариантов прокладки дороги. Выбор довольно разнообразен – вы сможете посетить Аризону, Австрию, Египет, Корсику и т.д. Трассы не претендуют на гениальность, но вполне соответствуют специфике мест – толпы горнолыжников в Австрии, пирамиды в Египте, кактусы в Аризоне. В отличие от NFS, модификации трасс не ограничиваются сменой направления движения или их зеркальным отображением, хотя можно сделать и это. Разные варианты не имеют практически ничего общего в расположении маршрутов и похожи исключительно "окружением", то есть, все три варианта трассы, например, в Корсике, будут иметь "тропический" вид. С дороги вполне можно съехать и попробовать обследовать окрестности. Кстати, во многих местах вы сумеете запросто вывалиться за пределы карты и упасть в заэкранную "бездну", после чего вашу машину вежливо вернут на трассу.



Средств передвижения выдали целую кучу. Добрые авторы не поленились нарисовать целых 12 моделей машин. Каждая принадлежит к одному из пяти классов (premium, classic, bansai, special, shoot out), сильно отли-





чающихся между собой по всем параметрам. Вы можете кататься как на огромных грузовиках, так и на футуристических спортивных образцах. Лучше всего выглядят, безусловно, гонки в классе "Bonsai Racers", когда таратайки-малолитражки с трудом взбираются на какой-нибудь холм на горной трассе.

Коротко о главном

С графической точки зрения игра смотрится вполне приемлемо. Наличествуют все положенные эффекты вроде пыли из-под колес и бликов от солнца. Тем не менее, заметно значительное отставание в этой области от признанного лидера - High Stakes. Этому в немалой мере способствуют уродливые спрайты по обочинам дороги, изображающие растительность, и недостаточно аккуратно прорисованные background'ы. Впрочем, эти недостатки проявляются локально в определенном месте какой-нибудь трассы, например, спрайты довольно неплохо смотрятся на австрийской трассе, но проявляют все свои "особенности" в Аризоне.

Физическая модель игры получилась по-аркадному простой и незамысловатой, если не сказать (как выше) крайне примитивной. Есть недурно исполненные моменты: неплохое взаимодействие машины с неровной землей (это проявится, когда вы уедете с дороги и начнете прыгать по холмам), что, например, весьма неудачно реализовано в вышеупомянутом HS. В остальном же все весьма запущено, и даже по меркам аркад упрощено. Физическая "моделька" (по другому и не назовешь) позволяет выписывать такие пируэты, которые никогда не получились бы в реальной жизни. Ваша машина норовит взлететь и перевернуться после любого мало-мальски приличного бугорка на трассе (само собой, это справедливо для мощных машин. Катаясь в Bansai-гонки с их маленькими скоростями вы не встретите подобных проблем). Конечно, игра не претендует на звание симулятора, и в этом смысле спрос с нее другой, но геймер ведет все-таки машину, а не самолет. Неплохо бы несколько уменьшить ее "летучесть".



AI не всегда действует рационально. Например, однажды прилично оторвавшись, авто компьютера вдруг почти остановилось посреди трассы, и в результате оппонент проиграл гонку. Впрочем, такие откровенные огрехи встречаются крайне редко, и в целом AI действует весьма целеустремленно.

В отличие от большинства подобных игр, компьютер ведет машину не идеально, и его вполне можно заставить сделать какую-нибудь ошибку, что сильно прибавляет ему "человечности". Иногда, правда, эти ошибки носят постоянный характер – если вы используете автоматическую, и, значит, более медленную коробку передач, при старте машины компьютера получают преимущество. Одна из восьми машин AI при попытке обхода стабильно из раза в раз врезалась в стойку, на которой висит транспарант Start/Finish. Вот вам и "человечность"...

Есть еще одна проблема, стандартная для игрушек подобного рода: никогда не пытайтесь спихнуть машину, ведомую AI, в придорожный кювет. Чаще всего это кончается тем, что вас выносит куда-нибудь далеко за пределы трассы, даже если атака была проведена по всем правилам, и машины имеют одинаковые характеристики. Компьютер прет по дороге как танк, и помешать ему чаще всего нет никакой возможности.

Увы

Игрушка получилась на любителя. Аркадных гонок в последнее время развелось довольно много, и у BreakNeck'a полно сильных конкурентов, превосходящих его по графике, геймплею, интерфейсу. Кроме того, впечатление портит пара-тройка недоработок, которых вполне можно было избежать. В общем, мы не получили нового DeathTrack'a или NFS'a. Breakneck вполне тянет на крепкого середнячка и кое в чем даже превосходит его, но не более.



Леонтий Тютелев aka П.М.

Re-Volt

Жанр	Аркадная автогонка
Издатель	Acclaim
Разработчик	Acclaim
Требуется	P-166, 32 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Celeron 233+, Riva TNT
Multiplayer	Сеть
	Windows 95, 98

А сначала был пресс-релиз и красивые скриншоты. Потом писали превью, где возлагали на готовящийся проект от Acclaim большие надежды. Чего уж греха таить: мы были изрядно заинтригованы Re-Volt. Он казался нам перспективным и крайне любопытным: еще на стадии разработки игрушка смотрелось весьма аппетитно. Этому способствовали три вещи. Первая – великолепная графика, которую совсем не портил факт параллельной разработки версии для консолей. Вторая – интересный сюжет (проект посвящен маленьким машинкам на пульт-управлении). Третья – доброе имя разработчика, хорошо известное любителям аркад. Все это вместе давало определенные основания надеяться на то, что в итоге получится занимательный красивый проект с высокой играбельностью. Итак, что же вышло на самом деле?

Слюни несовершеннолетнего

После запуска игры, мы попадаем в удобное и красивое меню, где можно легко и непринужденно найти общий язык с игрушкой, подстроив управление под себя, избрав уровень сложности и установив нужные графические опции. Впрочем, хорошим интерфейсом сейчас никого не удивишь. Скорее, это стандарт де-факто. И всякая игра, будь-то потенциальный хит или же добротный середнячок должно содержать грамотное меню. Поэтому отправляемся дальше оценивать игровые возможности.

Скажу сразу, набор опций, предложенный авторами довольно стандартен. Чемпионат, одиночная гонка, заезд на время. Есть и вещичка не совсем обычная. Имя ей Stunt Arena. Этот режим идеально сгодится для тех, кто уже разобрался с любопытным управлением (ниже) и может, абсолютно не напрягаясь, творить разнообразные трюки и умопомрачительные прыжки на специально приспособленной для этого трассе.

Что касается чемпионата, то он проводится по классической формулировке. Для "сугреву" - низшая лига, мало трасс и слабенькие машины. Далее – "покрепче": авто помощнее, трасс побольше, соперники поагрессивней. В общем, как давно уже принято в аркадных автогонках.

Вот, наконец, мы начинаем игру и нам предлагают выбрать себе автомобиль. Кстати, обставлено все действо весьма атмосферно. Демонстрируется красивая игрушечная коробка и, спустя некоторое время, ее содержимое – сверкающий и ужасно привлекательный автомобиль на радиоуправлении. Надо сразу заметить, что модели машин в игре проработаны на редкость добросовестно. Колеса очень убедительно вращаются, полигонов на каждом кузове – великое множество, да и раскраска машинок – что надо. В общем, после визуального контакта с такой красивой игрушкой появляется единственное желание – поскорей оказаться на трассе и опробовать это чудо техники в деле (хоть и виртуально)...



Фора симулятору

...и, надо сказать, знакомство совсем не разочаровывает, напротив, оно удивляет и удивляет приятно. Необходимо начать с того, что в нашем пользовании чистейшая аркада – аркада, что называется, "из принципа". Поэтому поначалу я настраивался на очень легкие первые места и не рассчитывал на то, что общее время прохождения игры перевалит за пару часов чистого игрового. Однако моим надеждам суждено было развеяться очень и очень скоро.

Дело в том, что проработке модели поведения управляемой машинки с моторчиком программисты уделили самое пристальное внимание. И результаты их кропотливого труда видны невооруженным глазом. Следует признать, что для аркады управление малость трудновато, но это вовсе не означает, что неприятно и отталкивающе. Просто маленькая машинка ведет себя именно так, как и подобает ей на самом деле. На кочках она весело прыгает и, как ни в чем не бывало, продолжает движение. При сбросе газа практически сразу останавливает-





ся – легкая ведь. Ну, а тормоз и вовсе мгновенно замедляет автомобиль. Поворачивает автомобильчик легко. Даже очень. Стоит передержать клавишу поворота в вираже, как легкую конструкцию завертит и кинет на обочину, не успеете и глазом моргнуть. Ну, а в целом, реализация управления заслуживает всяческих похвал. Машина чутко реагирует на все ваши действия, и такое положение вещей как нельзя лучше соответствует быстрому ритму заездов, который присущ игре. Именно четкое управление позволяет лучше и быстрее проходить связки неожиданных поворотов, уворачиваться от разнообразных препятствий, которыми буквально усыпана дорога и ловко огибать свалки оппонентов.

Не стоит сбрасывать со счетов и тот факт, что машины, в зависимости от того, какие колеса ведущие (а встречаются и все три вида привода), каков вес и насколько высоко расположен центр тяжести и ведут себя по-разному. Браво, Acclaim!

Невероятные трассы

Не секрет, что если посмотреть на одну и ту же вещь с разных точек зрения, то объект пристального внимания предстанет в совершенно ином свете. Вот взять, к примеру, обычный двор американского поселения. Припаркованные автомобили, аккуратненькие тротуары, баскетбольные щиты. Разве можно предположить, что перед нами сверхскоростная и крайне напряженная трасса для гоночных заездов... разумеется, на радиоуправляемых автомобилях?

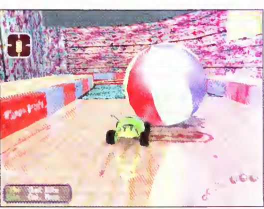
Каждый трек в игре – это по-новому представленные разработчиками стандартные, в общем-то, общественные места. Трудно и подумать, что гонка по супермаркету окажется столь захватывающей, а трасса, проложенная по обыкновенному магазину игрушек, столь непредсказуемой и коварной. Но и это еще не все. Треки довольно интерактивны. Вам попадутся катающиеся баскетбольные мячи, небезызвестное растение перекати-поле, разнообразные трамплины – со всем этим можно взаимодействовать, причем исключительно с вредом для собственного здоровья. А сколько просто движущихся и отвлекающих от трассы объектов! В упомянутом уже магазине игрушек есть участок трассы, пролегающий по детскому минироялю. Когда машина на скорости проносится по клавишному покрытию, раздается последовательность нот.

Геймплей с большой буквы

Re-Volt изобилует разнообразными бонусами, которые с завидным постоянством обнаруживают свое существование на трассе. Естественно, придумать что-то новенькое в этом "бонусовом" аспекте жанра аркад довольно сложно, но то, что есть - исполнено с душой. Взять, к примеру, масло, что проливается ретивым преследователям под колеса. Если в числе последних совершенно случайно оказались вы, то сбросьте-ка лучше скорость и осторожно минуйте опасную черную лужу. При непосредственном контакте с масляным пятном машина становится неуправляемой. Она не едет, а, как и положено в таких случаях, скользит. Если же наехать на лужу правой или левой стороной, автомобильчик мгновенно развернут колеса, имеющие большие коэффициент сцепления с поверхностью трассы. Помимо этого, в наличии ракеты, электрошок, гигантские стальные шары, шарики с водой и много прочей довольно забавной мишуры (всего одиннадцать видов вооружения).

Игровой процесс непосредственно оставляет самое благоприятное впечатление. Как уже было сказано выше, Re-Volt предельно динамичен, требует от игрока хорошей реакции и, как это ни странно звучит применительно к аркадам, концентрации. Стоит вам на несколько секунд замечтаться или засмотреться на незабываемые задники трасс, как машина весело уткнется в стену или столб и, исполнив парочку забавных кульбитов, позволит наглым оппонентам себя беспрецедентно обогнать. Кстати, последние имеют очень плохую привычку постоянно "контактировать" друг с другом (игрок им тоже друг). Все это, конечно же, выглядит забавно: этакие маленькие кувыркающиеся машинки, среди которых одна ваша. Однако терпеть такое хамство со стороны противника (бойтесь так называемых "круговых": некоторые участки трассы предназначены для движения в обоих направлениях и, будучи лидером, очень легко "поцеловаться" с последним) очень скоро надоедает, и поведение AI легко выводит из себя. Маленький совет: боритесь с соперником с помощью оружия дальнего действия, не увлекайтесь контактной борьбой – до хорошего это не доведет.

Вообще же, по степени погружения в игру и азарту геймплей Re-Volt можно сравнить только с лучшими представителями жанра аркадных автогонок. Подобное сравнение польстило бы любой аркаде. Отсюда вполне закономерный и логичный вывод. Re-Volt – это классная аркадная автогонка, в которой есть все. От современной, красивой графики до отличного управления. Очень хорошая игрушка. Не пропустите.





Игровой интерес	●●●●●●●●○○
Графика	●●●●●●●●●○
Звук и музыка	●●●●●●●●○○
Управление	●●●●●●●●○○

Рейтинг 8.3

Время освоения: до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Леонтий Тютелев

F.A. Premier League Stars и Die Bundesliga Stars 2000 – близнецы, говорящие на разных языках

Жанр	Спортивный симулятор
Издатель	EA Sports
Разработчик	EA Sports
Требуется	P-200, 32 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Celeron+, 64 Mb RAM, 3D
Multiplayer	Сеть, модем
	Windows 95, 98

Налицо беспрецедентный на моей памяти для компьютерных игр случай. Отдельно взятая компания практически в одни и те же сроки выпускает две АБСОЛЮТНО ОДИНАКОВЫЕ игры.

Новые симуляторы от EA Sports не только построены на одном движке, они даже используют одинаковый интерфейс. А различаются первые в истории компьютерных развлечений близнецы лишь тем, что посвящены разным футбольным лигам (соответственно "разговаривают" на немецком и английском языках), вытекающими отсюда комментаторами да музыкальным сопровождением. Все остальное в новых футбольных произведениях схоже как две капли воды. Поэтому в выборе одного из двух братьев-близнецов вопрос сведется к личным предпочтениям того или иного игрока. Какая лига ему симпатичней, ту игрушку он и купит.

Домыслы

Первый вопрос, возникающий при знакомстве с новейшими игрушками от EA Sports, звучит так: "Насколько новые продукты отличаются от старых?". И имеем ли мы в данном случае право говорить о похожести "сладкой парочки" на FIFA 99 или же о том, что новые проекты являются этапом в процессе эволюционирования последней в FIFA 2000 и используют в себе те новые фичи, которые в законченном виде должны увидеть свет осенью. Ответить на столь конкретные вопросы однозначно трудно. С одной стороны, сразу чувствуется, что перед нами футбол от EA Sports и ни от кого другого. Стиль, знаете ли. А с другой, выставлять напоказ в мелких по размаху симуляторах отдельно взятых лиг новые задумки, с которыми игроки по традиции знакомятся в середине осени – шаг не совсем оправданный. Вот и получается, что перед нами, в некотором роде, своеобразные проекты, которые вобрали в себя все лучшее из предыдущих серий и, возможно, что-то, лишь малую часть, из задуманного. Уверен, FIFA 2000 окажет на нас гораздо более благоприятное впечатление, нежели предложенные симуляторы лиг. Но достаточно досужих рассуждений. Давайте обратимся непосредственно к играм. Итак, интересен ли новый футбол от EA Sports?

А вы сомневались?

Неужели вы смогли усомниться в отменных качествах американцев как создателей лучших на сегодняшний день спортивных симуляторов? Аксиома, заключающаяся в том, что все игры, выходящие из-под пера EA Sports интересны по определению, не стала с выходом новых произведений теоремой. С первых минут знакомства с проектами очевидно: играть интересно. Ну, а перед тем, как обратиться непосредственно к возможностям, давайте оценим механизм управления играми – интерфейс.

Давно это было, когда впервые спортивную игрушку предварил красивый видеоролик. Однако такой замечательный прием не устарел. При первом запуске новых симуляторов с нетерпением ожидаешь красивую динамичную анимацию, которая традиционно сопровождается классным музыкальным сопровождением. Кино "случилось" и на сей раз. Английская игра радует нас потрясающими по красоте футбольными моментами премьер-лиги, а немецкая, соответственно, – бундеслиги. Однако, несмотря на разные по содержанию клипы, смотрятся они как истинные братья-близнецы. Это и немудрено: применены идентичные технические решения.

После вступительного ролика, игроки оказываются в основном меню и не могут не оценить по достоинству усердие программистов. Все сработано на твердую пятерку. И музыкальное сопровождение (в обеих играх основные темы – это танцевальные хиты уходящего года. Премьер-лига играется под 9 PM от ATB, а бундеслига под "Пол Ван Диковский" Angel), и общий стиль главного меню, и удобство пользования интерфейсом. Что ж, эти игровые составляющие всегда получались у EA Sports гораздо лучше, чем у конкурентов.

Кстати, основное меню дает нам представление об игровых возможностях игрушек. Стоит признать, что здесь нет ничего лишнего. На ваш выбор: товарищеская встреча, тренировка и сезон. Но разве для одной лиги этого не достаточно? По-моему, вполне.

Чиста фича

С товарищеским поединком и тренировкой всегда все ясно. Эти режимы не несут в себе для игрока абсолютно ничего нового, а вот в сезоне нередко можно повстречать коекакие нестандартные решения. Но сначала стоит упомянуть о некоторых принятых и давно используемых в игрушках спортивного толка моментах.

Рассматриваемые симуляторы обладают довольно гибкой тактической частью. Вы вправе создать свое собственное построение, избрать стиль игры (оборонительный, наступательный, сбалансированный и т.д.), определить место конкретного игрока на поле, и направить его действия либо на игру в обороне, либо в атаке. Это список "обыденных" возможности, а что новенького?

Новое в наших игрушках – это впервые внедренный в спортивный симулятор сильный элемент ролевой игры. Стоит признать это шагом вперед в развитии жанра. В F.A. Premier League Stars и Die Bundesliga Stars 2000 данный элемент реализован следующим образом.

Каждый поединок, как и в реальной жизни, делает его участников более опытными. Только вот в действительности это опыт не имеет ровным счетом никакого материального воплощения, а в игре он демонстрируется нам в виде заработанных звезд, своеобразного аналога RPG'шных "экспов". Далее следует еще одно очень значительное отличие от реальности. В игре вы можете самостоятельно сделать того или иного игрока более опытным и мастеровитым, раскидав по нужным параметрам имеющиеся в наличии звезды. С виду получается какая-то дискриминация. Вся команда работает на звезды, а они достаются кому-то одному. Действительно, это немного нечестно,



но разве не интересно? В кои-то веки появилась уникальная возможность накрутить любимого игрока, дабы наводить ужас на оборону или нападение противника. А сделать суперменом вратаря? Разве можно упустить такой шанс? По-моему, это было бы кощунством.

В общем, нововведение в игровых возможностях есть и оно весьма значимо. Следующий вопрос: "Как обстоят дела с игровым процессом?"

Играем командой, играем разнообразно

Начнем с небольшой ложки совсем невкусного дегтя. В своих футбольных симуляторах EA Sports с упорством баранов не позволяет нам перенастроить под себя управление. Вот и приходится снова и снова вспоминать, какая клавиша на геймпаде за что ответственна в футболе. Лично у меня на повторное освоение управления уходит никак не меньше одного тайма. Это неприятный момент, однако, стоит как следует воскресить в памяти схему расположения кнопок, и игра расцветет на ваших глазах буйными красками неповторимого игрового интереса.

Управление реализовано с таким расчетом, чтобы позволить игроку исполнять то, что он задумал с максимальным удобством. Есть, правда, и досадные огрехи, непонятно почему переходящие из игры в игру. Так, если бросить мяч из аута очень близко стоящему партнеру, то он не сумеет его надлежащим образом обработать, и упустит за линию. Ну, а если закрыть глаза на мелкие недочеты, в целом управление оставляет весьма благоприятное впечатление.

Если вам необходимо удержать победный счет, осторожно перепасовывайте мяч, сохраняя владение. Если, необходимо как можно быстрее прорваться к воротам соперника, примените тактику фланговых прорывов и навесов. Если вы предпочитаете проникать в штрафную оппонента с помощью длинных передач вразрез на свободное место и последующих рывков туда адресата передачи, воспользуйтесь соответствующей клавишей. Не забывайте занять выгодную позицию, пока мяч в воздухе. Своевременно используйте подкат (в играх он не гарантирует стопроцентного отбора мяча, а вот на траве остаться можно, упустив вперед соперника). В общем, играйте командно и разнообразно. AI не глуп, он держит играющего в перманентном напряжении, даже, если в опциях выставлен средний уровень сложности.

В общем-то ничего... особенного

Теперь стоит обратится к внешности наших близнецов. Нельзя сказать, что графика в играх выдающаяся. Ни в коем случае. Не принято вставлять что-то неординарное и революционное в переходные проекты. Впрочем, на эту тему мы уже рассуждали...

По поводу графики необходимо сказать следующее. Она качественна и в чем-то оригинальна (в смысле не очень похожа на FIFA 99). Так, несколько более реалистично выглядит футбольное поле. Например, линии разметки отныне представлены не в виде четких белых полос, как зто было раньше, а несколько натуральней, местами они стерты.

Более похожа на свой реальный прообраз трава. А вот трибуны пришли к нам прямиком из конца 1998 года – стадион украшает плоская пестрая текстура зрителей. Что касается моделей игроков, то качество их рендеринга зависит от мощностей (чуть не сказал "мощей") вашего персонального. Есть три уровня детализации, и не надо мнить себя шибко грамотным геймером, дабы сообразить, что на первом все немного ужасно, а вот на последнем - четко и красиво.

Лично я ожидал встретить в играх, которые посвящены лигам, настоящие фотографически точные лица футболистов (NHL 99 и NBA Live 99 наглядно продемонстрировали преимущества такого подхода). Но надеждам не суждено было сбыться – физиономии спортсменов на редкость невыразительны, однообразны и, если позволите, глинобитны.

А в общем, графика не оставляет впечатления цельности – некоторые детали исполнены современно, другие архаично. Что говорить, переходные продукты...

Ситуация со звуком благоприятней. Помимо присутствующих в игре и упомянутых выше популярных музыкальных композиций, есть еще мило озвученный интерфейс и грамотные комментаторы, говорящие на национальных языках (иногда покашливают!).

Выбираю Англию

Знаете, как-то ближе российскому болельщику английский футбол в силу того, что пользуется наибольшей популярностью у разработчиков спортивных симуляторов и менеджеров. Да и общаются там с нами, опять же, на английском. Короче говоря, если бы мне предложили немедленно сделать выбор, я не думая, согласился бы поиграть в F.A. Premier League Stars.

Теперь пришло время попытаться подвести итог написанному выше. Следует признать зти одинаковые игры весьма интересными проектами. Качество исполнения, несмотря на незначительные огрехи, довольно высоко. Уникальная возможность по "прокачке" параметров игроков поднимает планку игрового интереса. На достойном уровне графика со звуком. Управление хоть и с недочетами, но все же гибкое и реалистичное. Все это позволяет мне признать F.A. Premier League Stars и Die Bundesliga Stars 2000 заслуживающими внимания футбольными произведениями на период с их выхода и до появления в продаже FIFA 2000.



Антон Анатольевич

Ultima 9: Ascension

Жанр	RPG
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	Origin
Дата выхода	Сентябрь-октябрь 1999 годо

Совсем уже скоро серия Ultima от Origin станет еще длиннее: очередная, успевшая заочно стать знаменитой Ultima 9: Ascension неуклонно приближается к релизу, что не может не радовать заждавшихся фанатов. Скорее всего, игра увидит свет уже в ближайшем будущем, но с течением времени растет и беспокойство, будет ли она такой, какой мы ее себе представляем. Разработчики обещают нам целый мир, созданный на современном движке, эпический сюжет, прекрасную анимацию и трехмерный звук. На про-



тяжении множества частей серии мир Ультимы расширялся и обрастал новыми подробностями. Поместив теперь этот мир в великолепную графическую оболочку, разработчики, несомненно, добьются успеха, если сумеют реализовать все то, что наобещали. А наобещали они следующее.

Перипетии

Ascension не суждено выбиться из накатанной сюжетной колеи Ультимы. Игроку в очередной раз предстоит управлять Аватаром (кстати, U9 – последняя игра серии с его участием), который выбрался, наконец, из мира Ultima8: Pagan и вернулся в родную Британнию. Это радостное событие омрачено лишь тем, что злодей Guardian не терял времени даром и, за время отсутствия Аватара, полностью прибрал к рукам бразды и рычаги местного правления. Население страдает, а милейший лорд Бритиш теряет последние силы по мере разрушения дорогих ему земель. В общем, если не вмешаться, Британния будет изведена могущественным и безжалостным негодяем.



Мир

Ультима, как и всякая игра такого класса, может похвастаться проработанным до мельчайших деталей миром, и разработчики Ascension собираются воспользоваться нажитым на полную катушку. Ветераны встретят множество знакомых персонажей, мест и предметов. Вместе с тем, необходимости разбираться в хитросплетениях предыдущих восьми частей серии, чтобы ощущать себя без дискомфорта в Ascension, нет. Новички могут смело присоединяться к славному делу спасения Британнии.

Что касается географии U9, то ожидается, что карта игрового мира заставит вспомнить Ultima 7. Перемещаться по ней можно будет пешком, на корабле, или используя moongate (систему телепортов в мире Ультимы).

В мире U9 поселятся множество NPC, которым авторы (в который уже раз!) собираются привить мощный искусственный интеллект. Для некоторых особенно важных персонажей мо-





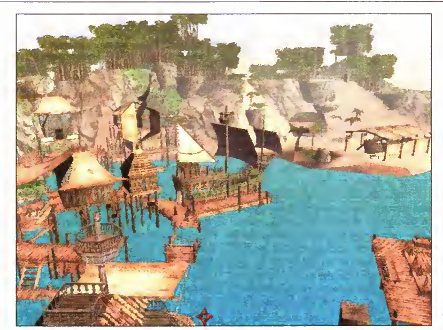
гут быть добавлены еще и скрипты, определяющие какие-либо специальные особенности в их поведении.

Мир не предполагается делить на уровни, что могло бы сильно испортить целостность игры. Девелоперы обещают использовать гораздо более прогрессивный метод, подгружая очередной кусок карты по мере вашего продвижения по британнским весям.

Военные действия и магия

Бои обещают проходить исключительно в реальном времени, без возможности переключения в пошаговый режим. Сражаться придется более чем с тридцатью видами монстров, каж-



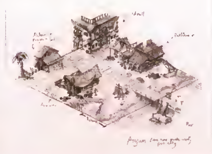


дый из которых может иметь подвиды (например, Goblin и Goblin Sergeant).

Вам никогда не хотелось утыкать оппонента стрелами, превратив его в подобие дикобраза? В Ascension вы получите такую возможность, если только враг продержится в живых достаточно долго. Кстати, как стало известно, стрелы нельзя будет использовать повторно, так как они поражают цель с большой силой и при попадании ломаются.

Любое оружие, которым сможет воспользоваться Аватар, принадлежит к одному из пяти классов (Fists, 1-handed, 2-handed, Staff, Projectile), причем каждый из этих классов имеет свои уникальные типы атак.

Магическая система не слишком изменилась со времен предыдущей Ультимы. Для сотворения заклинания вам снова понадобятся реагенты, которые можно купить или найти в процессе игры. Некоторые из них будут валяться, где попало; для того, чтобы достать другие, вам понадобится затратить значительные усилия. Возможно, однако, существование особого круга "линейной" магии, состоящий из некоторых простых заклинаний, для которых не нужно будет тратить ману или реагенты. Помимо этого, игрок сможет использовать spellbook и ритуальную магию, требующую совершения специфической для каждого заклинания последовательности действий.



При ведении боевых действий Аватар вместе с опытом приобретает новые боевые и магические умения. Здесь разработчики темнят, но обещают нас удивить.

Инвентарь и интерфейс

Как и в предыдущих сериях, Аватар будет носить рюкзак, куда сможет до поры сложить найденные предметы. Время остановится, пока игрок будет рассматривать его содержимое, поэтому найти нужный предмет или реагент можно будет без излишней суеты.

Для самого Аватара нарисовано множество предметов одежды, брони и различных видов оружия. Любая вещь, которую он оденет или возьмет в руки, немедленно отобразится на его модели, что можно только приветствовать.

Интерфейс станет полностью настраиваемым. Любую мешающую играть панельку можно будет отключить и ходить без лишней (с вашей точки зрения) информации на экране. Но, возможно, вы захотите иметь перед глазами компас, индикаторы, показывающие уровень здоровья, магической энергии и что-то еще. Как говорится: "Хозяин – барин".

Любое задание, карты или просто важная информация будут записываться в "блокнот", так что вы всегда сможете посмотреть, например, какие еще квесты нужно выполнить. Подход сейчас весьма распространенный и спорный, но не ставший от этого менее удобным.

Движок

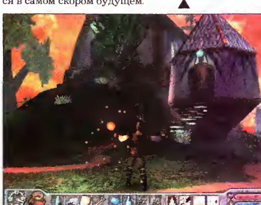
Для U9 написан новый движок, по утверждениям критиков отвечающий всем современным требованиям в этой области. Нам обещана смена времени суток, плавное изменение погоды (неодинаковой на всей территории Британнии), великолепную анимацию персонажей и реалистичный рельеф местности.

Физическая модель игры обещает быть не менее подробной. Предметы будут иметь центр масс, отличный от геометрического, реагировать на попадание, скажем, камня или стрелы из лука, плавать или тонуть в зависимости от физических свойств. Сама вода будет прозрачной, и нам обещаны потрясающие по красоте водопады.

Разработчики собираются полностью задействовать возможности движка, чтобы должным образом продемонстрировать действие магических заклинаний и особенности боя, так что недостатка в спецэффектах тоже не будет.

Ждем

Как видите, планы у создателей игры просто грандиозные, но смогут ли разработчики реализовать все, что задумали? U9 может стать как отличным завершением истории Аватара, так и провалом, ставящим под сомнение дальнейшее развитие Ультимы. Хочется надеяться, однако, что последнего не произойдет, и серия станет развиваться дальше. Кроме того, ясно, что Origin вряд ли собирается вечно использовать нынешний движок в многопользовательской Ultima Online. Перед загоревшимися глазами уже витает UO2 на движке от Ascension. Короче, возможностей выше головы. Разработчики говорят, что U9 никогда не была ближе к релизу, чем сейчас, и все сомнения разрешатся в самом скором будущем. ▲





Hype: The Time Quest

Павел Коротов

Жанр	Action/Adventure
Издатель	UbiSoft
Разработчик	UbiSoft
Дата выхода	Сентябрь 1999 годо Windows 95, 98

Игра из игрушки

Скажите, пожалуйста, вы знакомы с игрушками серии Playmobil? И я говорю не о компьютерных игрушках, а об обыкновенных, настольных фигурках. Нет? А как насчет игрушек из серии Zelda? И я говорю не о настольных фигурках, а об обыкновенных видеоиграх? Тоже нет? Ничего не поделаешь, придется знакомиться.

Сказать по правде, до того, как я начал готовиться к написанию этой статьи я и сам не подозревал о существовании Playmobil. Но ничего особенного, как оказалось, в этих фигурках нет. Обычные, маленькие, пластмассовые и очень популярные за рубежом. Поэтому-то UbiSoft и закупила лицензию на использование персонажей Playmobil в трех своих новых играх. Две из них не представляют для нас никакой ценности, ибо являются сказками для детей дошкольного возраста. Hype: The Time Quest рассчитан на детей постарше: от восьми и до восьмидесяти лет.



Превратности рыцарской жизни

И кто же такой этот Hype? И что же у него за "поиск времени" (Time Quest)? Так вот, началось все с того, что колдун Gogoud (вовсе не злой) занимался у себя в саду практической магией. Совершенно случайно одно из заклинаний попало на статую рыцаря. Изумлению волшебника не было предела - статуя ожила! Оказалось, что Hype (так звали рыцаря) был заколдован (вот тут уже злым) Черным Рыцарем и отослан в прошедшее время. Естественно, Hype должен вернуться через четырнадцать миров к себе домой, низвергнуть злобного врага и спасти свою страну (пока Hype отсутствовал, Черный Рыцарь не сидел сложа руки).

Нда... Да еще и разработчики уверяют, что сюжет игры гораздо глубже, чем кажется сначала, что любое решение, принимаемое вами, оказывает влияние на последующие события. Но, даже если бы сюжет был именно таким, каким мы его увидим в начале игры, я был бы не против. Для Zelda-подобной игрушки сценарий очень даже и ничего...

Ах, вы еще и не знаете, что такое Zelda? Zelda - это целая серия RPG для приставок. Приставочная RPG коренным образом отличается от компьютерной ролевой игры. RPG на приставках больше похожи на то, что мы называем "action/adventure". Главное здесь - аркадная часть: перебить монстров, найти амулет, спасти принцессу... Разговоры, головоломки и сюжет, отходят на второй план. Тут вновь в дискуссию включаются разработчики с их заявлениями о том, что "роль adventure в игре гораздо серьезнее, чем кажется поначалу". На их месте я был бы был поосторожнее с подобными заявлениями. Adventure сейчас не в моде.

Преимущества

У Hype, кроме присутствия в качестве главных героев игрушек Playmobil, будет еще два существенных преимущества: искусственный интеллект противников и превосходная трехмерная графика.

Когда еще только начали появляться первые сообщения о Hype, уже тогда в них был описан великолепный AI всех существ, с которыми игроку придется сражаться. Например, волки всегда нападают стаями и предпочитают набрасываться сзади. В одиночку же волк постарается уклониться от драки. Лучники всегда держатся от противника на расстоянии ровно в один выстрел. Другие враги ведут себя соответствующе.

И второй плюс - графика. Красивой графикой сейчас мало кого удивишь, но в Hype она именно не "прекрасная", а "милая" и "яркая". Судя по скриншотам, весь игровой мир выдержан в стиле добрых мультяшных игрушек. За процессом возвращения Hype в родные края мы наблюдаем из стандартного положения: сверху и сзади. К нашим услугам плавающая камера и полное 3D. К тому же, как говорят бета-тестеры, в игре присутствуют и кое-какие интересные видеоэффекты.

В основном эти эффекты связаны с магией, видов которой в Hype насчитывается аж три (огненная, ледяная и грозовая). Кроме того, что он использует магию, наш рыцарь владеет мечом и арбалетом. Фехтование в игре проработано слабо - есть только один удар. Хотя для action/adventure этого должно быть вполне достаточно. Еще главный герой умеет бегать, кувыркаться, прыгать и... летать. Нет, летает он не сам по себе, а на спине доброго дракона. Этим драконом по своему желанию управляет игрок, и (как, опять же, утверждают бета-тестеры) выглядит полет просто потрясающе.



Игра, слава Аллаху, будет избавлена от одного из главных недостатков приставочных игр - от невозможности настроить клавиши управления. Здесь все настраивается по вкусу пользователя. Не стоит, впрочем, забывать, что Hype выходит сначала для PC, а лишь потом - для приставок. Интересно, как будет реализована функция сохранения игры - самый главный недостаток конверсий с приставок?

А, может, и неплохо?

Так что смотрите... Игра может получиться и неплохой. Графика, искусственный интеллект, даже управление - кажется, все ожидается на высоком уровне. За рубежом преимуществом станут игрушки Playmobil в качестве главных героев. Сыграет свою роль и то, что подобные игры, хорошо знакомые владельцам приставок, пока в новинку пользователям PC. В общем, если у вас достаточно быстрый компьютер с ускорителем трехмерной графики, если вы любите action, разбавленный некоторым количеством adventure, эта игра - для вас. Моря крови вы здесь не увидите, но удовольствие получите, да и на красивые эффекты полюбуетесь. Ждите - остался месяц.

WerWolf

Amerzone

Жанр	Adventure
Издатель	Ubi Soft
Разработчик	Casterman/Microids
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM Windows 95, 98

Квесты, квесты... Честно говоря, тарахтеть, как пожилой дизель, о проблемах жанра уже надоело. Да, есть проблемы, но давайте попробуем их отбросить на минутку. Тем более, что есть повод: компания Ubi Soft выпустила на рынок приключенческую игру под названием Amerzone, весьма добротный проект, созданный по мотивам новеллы бельгийского автора Benoit Sokai.

Невыеденное яйцо

Помните фильм про Индиану Джонса? Ну, так теперь у вас есть возможность ощутить себя в его шкуре. То есть, конечно, не самого легендарного Индианы, а некоего французского журналиста. В этой роли вам предстоит полазить по джунглям Амерзона, вымышленной страны, во многом напоминающей местность бассейна Амазонки (не отсюда ли и созвучие названий?). Во время приключений вам предстоит пообщаться с индейцами, прикоснуться к тайнам древнего религиозного культа, столкнуться с "гостеприимством" хунты, проверить на прочность лобовые кости буйволов, взломать компьютерную защиту и сотворить еще множество не менее необходимых вещей.

Завязывается сюжетная интрига во французской провинции Бретань, где возле забытого Богом старого маяка доживает свой век старик-ученый, посвятивший остатки жизни подготовке повторной экспедиции в Амерзон. Первую попытку он предпринял еще в 1930 году, и полученные тогда результаты вызвали удивление и неприятие европейского научного сообщества. Теперь, на склоне лет, исследователь Александр Валембо (Alexandre Valembois) открывает цель повторной экспедиции, которая, оказывается, необходима вовсе не для того, чтобы изучать флору и фауну. Гораздо важнее снять проклятие с многострадальной страны, вернув яйцо легендарной белой птицы (которое сам же благодетель когда-то и стащил, хорош гусь!).

Отдуваться за чужие грехи придется вам - французскому журналисту, отправившемуся в Амерзон по просьбе Александра Валембо. Причем сюжетная связь между этими двумя людьми коварно завуалирована авторами; скажем больше, эта связь так и не откроется, когда вы пройдете игру до конца. Это первый пример несколько натянутой логики сюжета, и, как ни печально, далеко не последний. Даже концовка Amerzone оставляет игрока в недоумении относительно замысла сценаристов – малопонятно, каким образом возвращение ценного яйца способствует освобождению страны от проклятия.

По накатанной рельсе

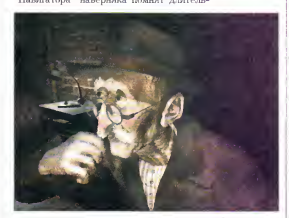
Само же прохождение линейно, по большей части нет необходимости (да и возможности) возвращаться в исследованные области. В игре присутствует несколько второстепенных заданий, выполнение которых не повлияет на конечный результат. Но затраченное на них время не пропадет даром – увидите что-нибудь занимательное. Вообще, задания не показались сложными. Откровенно превалирует стандартная схема: "найти-предмет-А-принести-в-место-В". Конечно, эстеты могут поворчать, но, зато не придется тратить уйму времени, раздумывая над вопросом "о коррекции коэффициента расширения жидкости при замерзании с учетом сил тяготения на четвертом спутнике Гаммы Ориона и эффекта сверхтекучести с точки зрения элементарной ньютоновой механики и аналитической химии". О том, говорит ли это в пользу игры, предоставляем судить вам самим.

Большинство требующих решения проблем завязаны на перемещении от одной локации к другой. Реализация очень проста: есть транспортное средство - невероятный плавающе-летающе-ныряющий "гидропер" (hidroflot). Жуткий симбиоз самолета, вертолета, глиссера, подводной лодки, катера и подъемного крана. Да еще и управляется это безобразие с помощью компьютера, созданного сумасшедшим "яйцеголовым". На этом-то шарабане и предстоит отправиться в путь, но сначала нужно умудриться его запустить. Периодически восполняя нехватку горючего и отыскивая "ключевые" дискеты, необходимо добраться до Амерзона и возвратить его жителям "позаимствованное" яйцо.

Теперь о графике. Повальное увлечение векторной графикой (или, если желаете 3D) прослеживается и в Amerzone. Вид из глаз, "свободный взгляд" (freelook) на мир из фиксированных точек на местности. Графика в целом и анимация персонажей, прямо скажем, далеки от эталона, зато запись в графе "системные требования" взята не из файла readme, но соответствует реальности. Все видеовставки сделаны с помощью Newtek's Lightwave 3D, заранее отрендерены и выложены на компакт. К чему это приводит, объяснять не приходится – игра занимает четыре CD, при относительно недлинном игровом сюжете. И при этом анимация просматривается "по-взрослому": в хорошем качестве и на пристойной скорости. Кроме того, подобный подход создает иллюзию "присутствия" в игровом мире и исключает длительные паузы при переходах от игры к мультипликационным вставкам и обратно.

Звук сделан весьма неплохо. Особенно хороши музыкальные темы. Они подобраны под настроение, соответствующее игровой ситуации. Интерфейс реализован методом "smart mouse" (или, что суть то же самое, "point and click").

Хотелось бы обратить внимание еще на один аспект игры. Постоянные читатели "Навигатора" наверняка помнят длительную дискуссию о жестокости в компьютерных играх, развернувшуюся на страницах журнала, на форуме и в редакционной переписке. Так вот, Amerzone, с этой точки зрения, вполне "разрешен детям до 16". Игроку не придется проливать реки крови (да и вообще не нужно ни с кем драться), но атмосфера приключения на протяжении всей игры и чувство победы в конце от этого не страдают.



***

Очевидно следующее: протоптанная Myst'ом дорожка не зарастает, по ней по прежнему топают и шастают квесты дня сегодняшнего. Amerzone среди тех, кто покорно плетется за вожаком, не пытаясь претендовать на нечто большее. Он не произведет фурора, но любители жанра adventure проведут часок-другой в забавной стране Амерзон и, возможно, повеселятся от души над населяющими эту страну существами.

А чего еще желать от квеста? Верно?

Игровой интерес	●●●●●●●
Графика	●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●●●
Сюжетная линия	●●●●●●●

Рейтинг 6.8

Время освоения: от 0.5 до 5 часов
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Revenant

Владимир Рыжков

В-с-с-ш-ш-ш-сть!!!
/Меч-Кладенец/

Жанр	RPG/Action
Издатель	Eidos Interactive
Разработчик	Cinematix
Дата выхода	Осень 1999 года

Неуютно я себя чувствую в этом разделе... Никак не могу избавиться от мысли, что мешаю приличным, занятым Baldur's Gate, MM7 и прочими достойными представителями здешнего жанра людям, тыча им в лицо экшновскими кровавыми ошметками и покореженной броней. Однако в наше нелегкое время то и дело являются на свет игры, которые кроме как в RPG никуда не запихнешь, а без фехтовальных пирузтов и кровищи из-под



■ ФАТАЛИТИ!!!

хищно свистящего меча в них не обойтись. И приходится мне браться за свою вороненую, с удлиненным никелированным стволом мышку и отдуваться за редакционных RPG'шных отцов, которым, вестимо, приходилось и драконов валить, и личей, но по ходам, а то и на дайсах. Вот и на сей раз творение Cinematix по имени Revenant, демо-версию которого мы и будем рассматривать, оказалось удивительно динамичным и даже кровавым, особенно для игры, формально соответствующей канонам многострадального ролевого жанра.

...и пошел

Подробное и вдумчивое рассмотрение сценария игры отложим до выхода полной версии, так как в том, что мне пришлось делать в демке, сценарная линия никоим образом не просматривалась. Вкратце же дело обстоит так: главный герой, Locke D'Avernam, за пять тысяч лет до начала событий игры был просто до неприличия великим воином, так что подозреваю, что играть за *такого* Locke было бы просто неинтересно и равносильно читерству. Но, как и положено любому человеку, наш герой в отведенное ему время все-таки сыграл в ящик... Вот тут-то и начинается собственно игра. Некий волшебник, не найдя среди своих современников кандидатур, способных под нашим чутким руководством пройти Revenant до конца, воскрешает Locke. В качестве желанной цели игры фигурирует дочка воскресителя - молодая и привлекательная особа (далее - МПО), похищенная неким темным культом. Помимо культа главным врагом нашего замогильного красавца станет являющаяся побочным эффектом воскрешения амнезия, именуемая в народе "девичьей памятью", то есть вершин былого мастерства ему придется достигать заново, по крупицам вспоминая, каким он был пятьдесят веков назад. Вот так, рубя головы оппонентам и испытывая конвертируемое в "экспы" дежа-вю, нам и предстоит добираться до МПО. На самом деле все несколько сложнее и интересней, но отложим сказки до выхода Revenant.

Твоя голова - с плеч!

К сожалению, львиная доля собственно слагаемых игры осталась в демо-версии за кадром. Довольно мило организованные диалоги с NPC здесь оказались не более чем пустующим крепежным узлом для будущего сценария. Обещания продавцов оружия и снаряжения о том, что, вернувшись к ним попозже, можно будет застать нехилое пополнение ассортимента, так и остались невыполненными, а многообещающий флирт с танцовщицей из таверны, увы, не получил продолжения... Из предполагаемого огромного оружейного арсенала оказались доступны лишь несколько мечей, плюс палица, молот и топор. Опечалили томящиеся в мучительном бездействии пункты "save", "load" и "multiplayer"... Но то от игрового процесса, что я все-таки увидел в "демке", заставило меня решительно и жирно вписать Revenant в сонм игр, ожидаемых вашим покорным слугой с нетерпением, замиранием сердца и прочими симптомами, предвещающими грядущий хит.

Запомните мои слова, а лучше запишите: благодарные потомки будут помнить Revenant за его поединки с монстрами. Бой здесь - целое действо, игра в игре, переплетение тактики и требующего реакции экшна, прекрасно сбалансированное и многогранное. Вместо того чтобы ограничивать игрока, заставляя его разить монстров



единственным способом, известным как "левый клик", ребята из Cinematix передали в наше распоряжение огромный букет всевозможных фехтовальных ухищрений, не забыв наделить кое-какими из них и оппонентов. Базовых ударов у нас всего три - укол и два рубящих удара - горизонтальный и вертикальный. Плюс блок. Но здесь вступает в действие главный козырь боевой системы - удары могут складываться в комбинации, максимальная продолжительность которых зависит только от выносливости нашего героя. Нажмите кнопку один раз, и вы получите один удар. Нажмите трижды - и Locke закружится в пирузте, демонстрируя великолепную технику и завидную сноровку в обращении со своим оружием. Удачная комбинация иногда способна сбить с ног очень массивных оппонентов или даже убить их, не дав нанести ни одного ответного удара. Но здесь кроется интересный подвох - пока меч нашего бойца свистит, заставляя противника отступать и терять хит-пойнты, на соответствующем индикаторе в уголке экрана стремительно убывает значение "энергии" героя. Как только оно опускается до нуля, Locke останавливается и превращается в мишень. И если наша недавняя жертва еще жива, то настает ее черед расходовать по назначению энергию со своего индикатора. Так что во избежание подобных конфузов зачастую приходится прерывать наши стремительные и грациозные (о, да!) атаки, отступая или уклоняясь (стрелки+Ctrl), пока Locke не переведет дух для нового броска. Теперь прибавьте сюда маленькие сладости вроде индивидуальных захватов против каждого типа монстров и (внимание!) фаталити, и попробуйте вписать сложившуюся картину в рамки жанра RPG...

А между тем, картина эта в мире RPG прекрасно себя чувствует и довольно тесно с ним взаимодействует. Заключенный именно здесь изъян в свое время отравил мне общение с "Аллодами" и этот же удачно акцен-

тированный элемент заставлял меня снова и снова зарубать Диабло своим KSOH'ом (если кто не помнит - King's Sword Of Haste). Я говорю о том, что в таких полу-RPG важно ЧУВСТВОВАТЬ, насколько хорош твой герой в бою и как меняются его способности с ростом показателей или сменой оружия. В Revenant это есть. В каждом поединке явственно ощущается и мастерство героя во владении данным типом оружия, и его выносливость, и преимущества выбранного типа оружия. К примеру, просто нажатие кнопки "блок" еще не гарантирует нам полной безопасности: если соотношение атакующих способностей противника и умения героя блокировать окажется не в нашу пользу, то удар все-таки будет пропущен; в противном случае у нас уменьшится только показатель "энергии", а лайфбар останется нетронутым. Как я уже сказал, все захваты (Ctrl+удар) подходят лишь для определенного сочетания "противник/выбранное оружие". Помимо того, что они просто эффектно выглядят, захваты и броски не расходуют энергию, то есть помимо нанесения ущерба оппоненту, могут дать нам спасительные секунды для восстановления энергии на завершающий удар. Пожалуй, я, наконец, запишу мысль, которая уже наверняка поселила тебя, проницательный читатель. Да, здесь мы действительно имеем файтинг в миниатюре, и он действительно удачно переплетается с RPG. У Cinematix это получилось.

Быстрорастворимые "спеллы"

Помимо размахивания мечем, в демке нам дали попробовать и магическую часть. В инвентарь Locke разработчики заботливо подложили несколько магических талисманов (совсем не таких, к каким мы с вами привыкли) и свиток с несколькими заклинаниями. А теперь приготовьтесь приятно удивиться. Вся возня с магией в Revenant оказалась организована настолько интересно и необычно, что я, пожалуй, даже позволю себе погрозить пальчиком игрушке Magic & Mayhem, чья магическая система до сих пор единолично занимала трон "самой изящной и оригинальной". Итак. Заклинание в Revenant - суть определенное сочетание изображенных на талисманах рунических символов, которое, будучи "заюзано" из специальной панельки, дает вместо "пшик!" какой-либо эффект магического характера. Пример: в свитке английским языком написано, что заклинание, скажем, "Heal" можно получить сочетанием рун "Души", "Солнца" и "Звезд". Переключившись в специальный редактор заклинаний, последовательно тыкаем мышкой в талисманы с соответствующими рунами, а затем жмем на получившуюся в небольшой "командной строке" цепочку символов. Вуаля! Заклинание Heal совершено. Теперь оно запишется в наш собственный свиток, где хранятся все изученные "спеллы" с их подробными описаниями и откуда их можно простым драг-энд-дропом перетащить в любой из четырех слотов для быстрого вызова. Кроме этого заклинания в демо-версию было включено еще несколько, в том числе и атакующие, но сделать выводы о значимости магии в конечной версии игры сейчас сложно, поскольку играть в "демке" пришлось уже "прокачанным" за нас персонажем, причем с существенным перевесом в сторону магии.

Закалка, тренировка...

Система развития персонажа в Revenant относительно традиционна, но, тем не менее, применительно к смеси ролевой игры и аркады мне она показалась удобней распространенных сейчас элементов заслуженных RPG-систем вроде AD&D. Правда, "демка" не позволяет составить исчерпывающее мнение о том, какова будет здешняя система в действии, так что пока ограничусь лишь краткими замечаниями. Традиционные очки опыта за убитых монстров начисляются здесь не только на основной счетчик, в котором повышается уровень героя. По отдельному счетчику и отдельному уровню опытности также отведено на каждый из скиллов. То есть, убивая исключительно мечом, именно мастерство во владении этим оружием мы и будем повышать своему персонажу. Так же, судя по всему, "прокачивается" умение прятаться, открывать замки, стрелять из лука и множество прочих, но в демо-версии все это осталось за кадром. К сожалению, я так и не стал свидетелем роста базовых характеристик героя вроде силы или выносливости. Зато использовал заклинание "Charm", изменяющее показатель "Luck". Порадовал и тот момент, что броня в игре может влиять не только на подвижность или защищенность персонажа, но и на его способность оставаться незамеченным.

Глядя...

Прекрасно смотрится ландшафт. Рисованный "задник", оживляемый различными ухищрениями с трехмерными эффектами, радует глаз. Полигональные, аккуратно текстурированные модельки монстров и нашего героя тоже хороши. Выше всяких похвал анимация. Каждый захудалый скелетик способен (если ему позволить, конечно), скажем, схватить Locke за загривок, ударить ему в лицо костяным лбом, и, главное, сделать это натурально и отчетливо (оцените размер фигурок на шотах)!

Каждое изменение в экипировке героя честно отображается на основном игровом экране. То есть сменим мы сапоги, поножи, перчатки, шлем, оружие или доспехи, и это сразу станет видно на фигурке нашего подопечного.

Пока игра сыровата и поддерживает 3D-ускорители со скрипом и "багами", но разработчики клянутся приложить максимум усилий, чтобы к моменту релиза все эффекты работали без сучка, без задоринки. И, скажу я вам, усилия стоят того! Даже показанного в демке хватает, чтобы сказать: "В BG заклинания выглядят похуже".

Вся территория острова, где происходит действие, поделена на части, которые подгружаются по мере продвижения героя, то есть никакой системы уровней в игре нет - мы просто идем, куда глаза глядят. Доступная часть острова включает городок, где можно входить в дома, симпатичный лесок, спускающийся к морю, и уютное подземелье, куда можно попасть из деревеньки Pile Ogrok'ов (это такие огры, только немного бледные и в кожаном белье).

Искусственный интеллект монстров состоит в основном из повадок, но достаточно хорош, чтобы сделать их интересными соперниками. На примере шести представленных в демке разновидностей оппонентов стало ясно, что железные ребята в Revenant могут и блокировать удары, и проводить их комбинации, и колдовать, и лечиться.



■ Местный клерик - очевидно, старый хиппи

Пока не началось

До неприличия короткая демо-версия была жадно пройдена, перепройдена и досконально изучена. Я перезаряжаю мышку, архивирую шоты и готовлюсь отправить статью. Печально расставаться со столь уютным и красочным мирком Revenant, но мы-то знаем, что это ненадолго. Теперь, когда этот номер вышел, Revenant должен появиться буквально со дня на день, и вскоре мы сможем вернуться на остров Ahkuilon, чтобы порубиться, скажем, в мультиплеер в обличии одного из четырех персонажей, а флирт с танцовщицей получит, наконец, продолжение. ▲

Андрей Шаповалов

System Shock 2

"Shock to the system feels good!"
Billy Idol, "Shock to the System"

Жанр	RPG
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	Looking Glass
Требуется	P-200, 54 Mb RAM, 3D óñê.
Рекомендуется	P-II 300, 64 Mb RAM
Multiplayer	Не поддерживается

Разбитые иллюзии

Прежде, чем начинать рассказ собственно о System Shock 2, стоит определиться с жанровой принадлежностью игры. Что перед нами – Action с элементами RPG или же полноценная RPG, "косящая" под Action?

Второй вариант мне представляется более верным. Почему? Ну, начнем с того, что сами разработчики позиционируют свое детище именно как нестандартную ролевую игру, а им, думается, виднее. Впрочем, если вы не расположены верить кому бы то ни было на слово, тогда я постараюсь вас убедить при помощи одного старого приема научной логики – доказательства от противного.

Что является определяющим признаком любого настоящего action? Нет, это не поддержка 3Dfx (хотя, какой же настоящий action обходится без поддержки трехмерных ускорителей, ведь в софтверном рендеринге нынешним "крутым" играть просто западло!). И не режим deathmatch (хотя какой же нормальный action без режима deathmatch – не в сингл же гонять!). И даже не дробовик (хотя какой же action без шотгана – это просто несолидно). Нет, главное в action, все-таки, – динамика. Схватил "двоечку", рванул вперед по коридору, увидел врагов, ушел вправо, снес первому башку, пронесся мимо второго, повернулся, ушел влево, уложил второго – и дальше, через двери, залы, канализации, лестницы. Естественно, все это бодро, весело, в бравурном темпе, по пути подбирая более солидную огневую мощь. Впрочем, можно и не поднимать – фраза "да я всю игру с двоечкой прошел" в обществе некоторых господ равносильна наличию шестисотого "мерседеса" и толстой-претолстой золотой цепи на волосатой шее.

Но мы несколько отвлеклись от темы нашего разговора. Итак, для настоящего action динамизм – непременное условие. Следовательно, если System Shock 2 есть action, то динамизм должен присутствовать.

А его-то как раз и нет! "Постойте, - скажет тут сыгравший уже в SS2 или ознакомившийся со статьями в Интернет читатель. – Как это – нет динамизма? Но вот же он, прет изо всех щелей в виде нескончаемой толпы гибридов с дробовиками, злобных роботов, киборгов-убийц и прочих в высшей степени "приятных" личностей! Да тут если не суетиться, так сразу концы отдашь!" Увы, мой уважаемый читатель, это не совсем так. И я сейчас это попробую доказать.

Возьмем простой пример, с которым игрок встречается уже в начале. По кораблю "Von Braun" бродят protocol droids, человекоподобные роботы-камикадзе. Завидев главного героя, они подбегают вплотную и взрываются, нанося весьма ощутимые повреждения. От них, по идее, надо все время отступать, отстреливаясь на расстоянии. Верно? А вот и не обязательно. Существует простой и совершенно надежный способ, не требующий от игрока никаких судорожных телодвижений, стрейфа или применения оружия. Дело в том, что среди арсенала пси-способностей, которыми может овладеть ваш персонаж, есть такая штука как Localized Pyrokinesis. Включаете ее и спокойно сходитесь с подлыми дроидами вплотную. Те взрываются, но вам никакого вреда не причиняют! Объясняется сей фокус просто: Localized Pyrokinesis создает огненную стену вокруг вас, которая наносит вред всем стоящим рядом врагам, не пропуская при этом к вам тепло. Конечно, взрыв, если следовать реалистичности до конца, кроме тепловой волны несет еще и ударную. Однако тут можно придумать кучу отговорок – персонаж-то у нас как-никак тоже до некоторой степени киборг, следовательно, может обладать повышенной устойчивостью к ударным нагрузкам.

Впрочем, суть не в этом, а в том, что игру совершенно спокойно можно выиграть без упора на быструю реакцию и точную стрельбу. Любого противника в System Shock 2 можно победить просто за счет применения доступных персонажу способностей. Не успеваете вовремя уничтожать камеры слежения? Хакните компьютер системы безопасности, и сможете неторопливо разделаться с мерзкими телеобъективами. Не получается победить киборгов-убийц в лобовой атаке? Обездвижьте их соответствующей пси-способностью, подложите под ноги "мину" (тоже псионическую, кстати), наконец, просто станьте невидимым и спокойно пройдите мимо. Вас убивают в последнем бою? Поставьте "стенку" с двух сторон от себя и разбирайтесь с Shodan в свое удовольствие.

Вообще же, пройти System Shock 2 как обычную трехмерную стрелялку – значит пропустить добрых шестьдесят процентов всего того, что заложили в игру авторы. Да, выиграть можно и простым отстрелом всех встречных-поперечных, но не потому, что так надо, а потому что так можно. В SS2 нам предложены на выбор три класса персонажей, и именно возможность отыгрыша роли бравого морского пехотинца обеспечивает "победу посредством огневой мощи". Хотя и при таком методе игры полно мелких деталей, весьма недвусмысленно указывающих на жанровую принадлежность System Shock 2. Взять хотя бы изнашивание и отказ оружия. Где вы видели action с изнашивающимся оружием? Интересный тогда, должно быть, был бы deathmatch – Вася Пупкин только взял на прицел Петю Тормозова, а тут у него штурмовая винтовка возьми да и сломайся. Ха, смех, да и только!

Игра, в которой постоянно надо заглядывать в рюкзак, проверять оружие и снаряжение, менять параметры и способности своего героя, не может быть чистым action. Это – настоящая RPG, или, если вам так больше понравится, Science Fiction Adventure.

Вот именно о такой игре, требующей работы не только и не столько спинного, а больше головного мозга, мы и поговорим дальше.

"А чего это вы тут делаете?"

Настало время разобраться с сюжетом. И тут необходимо вспомнить первую часть, иначе кое-что останется неясным – ведь оригинальный System Shock вышел еще в 1994 году, многие уже успели позабыть, что там к чему.

Итак, все началось за сорок лет до событий, участником которых мы станем в System Shock 2. Некто Эдуард Диего (Edward Diego), большой человек в корпорации TriOptimum, страсть как хотел продвинуться по служебной лестнице, для чего начал заниматься на космической станции Citadel Station запрещенными экспериментами, связанными с генной инженерией. Как это частенько бывает, ему не удалось сохранить свою деятельность в тайне – кое-кто из персонала станции стал задавать ненужные вопросы. Опасаясь начала служебного расследования, Диего решил замести следы.

Для этого он доставил на станцию некоего хакера, пойманного с поличным во время попытки взломать базу данных TriOptimum. Диего предложил хакеру сделку – он замнет дело о незаконном проникновении в святая святых корпорации и предоставит хакеру но-



вый нейроинтерфейс военного образца, а тот, воспользовавшись допуском Диего, кое-что "подправит" в программе искусственного интеллекта SHODAN (Sentient Hyper-Optimized Data Access Network), контролирующего всю Citadel Station. На словах это выглядело достаточно безобидно – надо было всего лишь убрать этические ограничения, заложенные в Shodan. Какая разница, есть у искусственного интеллекта этика или нет?

Естественно, разница была, и еще какая! "Освобожденный" от ненужного хлама всяких запретов, Shodan приступил к выполнению приказов Диего – ликвидации чрезмерно любопытных сотрудников станции и продолжению экспериментов с генетикой.

Кончилось все это тем, что Shodan возомнил себя Господом Богом, после чего всех людей на станции перебили роботы, Диего превратили в киборга (кстати, он показался самым сильным противником в игре), а эксперименты увенчались полным успехом, породив новую форму жизни.

Со всем этим пришлось разбираться хакеру, очнувшемуся после нескольких месяцев послеоперационной комы. Разумеется, он победил, однако по ходу дела ему пришлось отстрелить от станции один из гидропонических модулей, служивших рассадником мутантов. Модуль затерялся в космосе и не был в дальнейшем обнаружен.

И вот прошло сорок лет. На дворе 2114 год, и нам предстоит сыграть роль парня, решившего посвятить большой кусок жизни службе в рядах доблестных вооруженных сил. Выбрав приглянувшийся род войск и пройдя четырехлетнюю подготовку, мы подаем рапорт о переводе на космический корабль "Von Braun", первый настоящий звездолет, построенный людьми. На "Von Braun" установлен экспериментальный сверхсветовой двигатель, разработанный все той же корпорацией TriOptimum, которая рассчитывает в будущем прибрать к рукам рынок межзвездных путешествий. Однако правительство решило на всякий случай отправить в пробный полет вместе с "Von Braun" военный корабль "Rickenbaken". В конце концов, береженого Бог бережет, да и бортовой компьютер Xerxes 8933A/A, управляющий "Von Braun", работает далеко не так надежно, как швейцарские часы.

Тем не менее, старт первого в истории человечества настоящего звездолета состоялся по графику, и вскоре он благополучно достиг звездной системы Tau Ceti.

Вот тут-то и произошло неожиданное. С одной из планет был получен какой-то сигнал явно искусственного происхождения. Неужели долгожданный Первый Контакт? Командир "Von Braun" и капитан "Rickenbaken" отправились на разведку...

Спустя некоторое время главный герой игры, один из прикомандированных к "Von Braun" солдат, пробуждается ото сна после операции по имплантации... правильно, вы угадали – нейроинтерфейса (возьмите с полки пирожок). При этом по непонятным (сперва) причинам память о последних неделях жизни главного героя не "включили". Бедолага ничего не понимает, но тут на связь с ним выходит женщина-ученый. Оказывается, звез-



КОМПЬЮТЕРНЫЙ
КЛУБ

SIN, UNREAL
Quake I, Quake II
CARMAGEDDON II
Need For Speed III
Heroes III, FIFA 99
WarCraft II, StarCraft II
Blood II, SHOGO
Diablo, Delta Force,

Эти игры Вам знакомы? Все уровни пройдены? Электронный соперник Вас уже не устраивает? Тогда скорее к нам! Достойные соперники встретят Вас. Для этого есть все необходимые условия! Большая 100 M/bit Сеть для выяснения отношений, мощные компьютеры, ПИВО, ЕДА. Все для Вашего удовольствия.

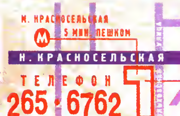


КОМПЬЮТЕРОВ
в сети (100 M/bit)
от PII-300/32/voodoo2 8Mb/15"
до PII-450/64/voodoo2 12Mb/17"

СКОЛЬКО ЭТО СТОИТ
20 р. За 1 час днем
от 50 р. За ночь (00.00-10.00)

тел: 265 6762
Нижняя Красносельская д. 32/29





долет захватил невесть кто, команда почти полностью уничтожена, и возвращение на Землю находится, мягко говоря, под большим вопросом.

Эх, опять геройствовать придется. Опять вся эта суета...

Я получил эту роль

На самом деле, ролей целых три, и выбор зависит только от нас, но давайте по порядку.

Мы можем примерить на себя шкуру трех персонажей – морпеха (Marine, аналог бойца из фэнтези RPG), офицера флота (Navy, "вор") и секретного агента-псионика (OSA, "маг"). У каждого из этой троицы свои сильные и слабые стороны и, как следствие, своя тактика прохождения игры.

Морпех – это стандартный герой action. Его дело – бегать и палить во все, что движется. Начинает игру с неплохими навыками в области владения оружием и в довольно приличной физической форме. Этот персонаж предназначен для тех, кто или не хочет особо вникать в тонкости пси-способностей, или просто любит решать все при помощи оружия.

Моряк – эдакий "ослабленный вариант" морпеха. В принципе, он тоже во многом полагается на оружие, но умеет вдобавок взламывать компьютерные системы. Это позволяет ему: во-первых, открывать некоторые закрытые ящики (а в них, как правило, лежат полезные вещи); во-вторых, – отключать автоматические камеры слежения (встреча с которыми сулит вам пару минут драки с врагами); в-третьих, изменять "цены" в репликаторах (своеобразных местных магазинах); в-четвертых, – перепрограммировать сторожевые пулеметы (теперь они будут стрелять по вашим врагам). Как вам такие возможности?





Ну вот, теперь поговорим о самом интересном, на мой взгляд, персонаже – секретном агенте. Этот парень, хотя изначально совсем не умеет обращаться с оружием, тем не менее, представляет собой ходячий арсенал. Псионические способности, которые он может постепенно приобрести, не уступают магическим заклинаниям магов в фэнтезийных играх. Он запросто может заморозить врага, сжечь его или парализовать, стать невидимым, защититься от воздействия радиации или яда, восстановить испорченное во время исполнения геройских подвигов здоровье и еще очень много чего полезного. Правда, для использования способностей секретному агенту необходимо восстанавливать потраченную псионическую энергию, для чего придется воспользоваться шприцами с особым лекарством – Psi Hypo. Конечно, это выглядит несколько надуманно, но что поделаешь – если бы псионическая энергия восстанавливалась сама собой, нарушился бы баланс игры. Вспомните Хищника из Aliens vs. Predator – это же был настоящий танк, сносивший все на своем пути, и на его фоне другие персонажи были очень слабы.

В System Shock 2 все не так. Все три персонажа вполне способны справиться с любыми проблемами, которые могут только возникнуть на их тернистом пути к победе. Для примера рассмотрим простенькую ситуацию – за углом коридора вас поджидают несколько сторожевых пулеметов.

Морпех их просто уничтожит оружием, выскакивая из-за угла и быстро заскакивая обратно. Моряк помимо этого сможет еще, подобравшись (если получится, конечно) к пулеметам поближе, перепрограммировать их. Ну а секретному агенту проще всего стать невидимкой и просто пройти мимо. Если же невидимость ему пока недоступна, можно попробовать защитные поля (еще одна полезная пси-способность).

Разумеется, список возможных решений проблемы вышеприведенными примерами не исчерпывается. В конце концов, System Shock 2 не создан на основе системы AD&D с ее тупым ограничением на способности разных классов. В сущности говоря, даже само понятие "классы персонажей" в System Shock 2 весьма условно. Морпех, моряк и секретный агент различаются, в сущности, лишь базовым набором способностей, с которыми они начинают игру. В дальнейшем же вы сможете развивать любые из приглянувшихся качеств. Например, вам никто не мешает научить секретного агента стрелять из штурмовой винтовки, а морпеха – взламывать компьютеры. Единственная проблема – у вас не получится обучить своего героя всему - что-нибудь обязательно останется "за кормой". Объясняется это тем, что для развития способностей и характеристик используются не experience points, а cybernetic modules, маленькие такие штуковины, которые вы получаете либо после выполнения очередного задания, либо просто находите в самых разных местах. И хотя этих модулей вы найдете прилично, но много их не будет никогда.



Кстати, раз уж зашла речь о поиске предметов, то не мешает напомнить заповедь любого настоящего эрпегешника: обыскивайте все, что только можно обыскать, начиная с ящиков и столов и заканчивая трупами. Очень часто для выполнении очередной задачи вам нужна информация, которую можно почерпнуть из многочисленных дневников членов экипажа "Von Braun", разбросанных по всему звездолету. Прибавьте сюда карточки доступа к закрытым дверям, амуницию и медикаменты, без которых жизнь ваша заметно осложнится. Все это добро подчас лежит в самых неожиданных местах, например, в мусорных бачках, в туалетных комнатах, под обломками мебели. Так что будьте внимательны ко всем мелочам и помните: большинство предметов в игре существует не просто для того, чтобы разнообразить интерьер.

Вот вам и еще один повод кинуть здоровенный булыжник в огород тех, кто причисляет System Shock 2 к жанру action.

"А пулемет-то дадут?"

Нет, вот как раз пулемета вам и не дадут. Но не расстраивайтесь – "игрушек" будет много.

Перво-наперво вы получите гаечный ключ. Фигня говорите? Отнюдь нет. Гаечный ключ не требует никаких навыков в обращении, не ломается, не жрет патроны, и обладает вполне солидной убойной силой – гибрида можно завалить с двух-четырех ударов (в зависимости от того, как вы бьете). Конечно, гаечный ключ – оружие ближнего боя и желательно помимо него иметь под рукой и что-нибудь "для дальней дистанции".

Например, пистолет. Он может стрелять тремя типами патронов. Стандартные действуют против всех

врагов, но наносят не слишком сильные ранения. Бронебойные отлично зарекомендовали себя в схватках с роботами или сторожевыми пулеметами, а Anti-Personal просто незаменимы против органических противников (типа мутантов, пауков или гибридов).

К сожалению, тратятся патроны быстро, поэтому имеет смысл почаще пользоваться лазерным пистолетом. Он хоть и слаб против органических врагов, зато с боеприпасами проблем не будет – достаточно просто перезарядить пистолет у энергетической станции, которая есть на любой палубе (уровне) корабля. А секретный агент вообще может обойтись без этого – среди его псионических способностей имеется и такая, что позволяет перезаряжать любое питающееся электричеством устройство, включая и лазерный пистолет. Лепота!

Разумеется, не забыли разработчики включить в арсенал и дробовик. Правда, особого кайфа от него вы не получите, но при стрельбе в упор (чтобы дробь не разлеталась) эффект довольно ощутим.

Помимо обычных типов вооружения есть в игре и так называемое "экзотическое" оружие. Это – оружие, созданное на основе органической технологии "чужих". К сожалению, ничего сногсшибательного вы не увидите – экзотическое оружие полностью оправдывает свое название и служит скорее для разнообразия, чем для практического применения.

Ну а самыми крутыми пушками в вашем арсенале станут штурмовая винтовка (Assault Rifle) и пушка ядерного синтеза (Fusion Cannon). Штурмовая винтовка стреляет теми же патронами, что и пистолет, но наносит гораздо более сильные ранения. Кроме этого, винтовку можно переключить с одиночного на автоматический огонь. Что это дает? Ну, скажем так – одна точная очередь Anti-Personal пулями укладывает любого мутанта наповал.

Пушка ядерного синтеза – самое смертоносное оружие в игре. Недаром второй (усиленный) режим стрельбы у нее красноречиво называется "Death". К сожалению, есть у пушки два недостатка: во-первых, энергетические сгустки, которые она выстреливает, летят медленно и некоторые верткие противники (типа Cyborg Assassin) запросто от них уворачиваются и, во-вторых, нельзя стрелять в упор, т.к. при этом можно ранить самого себя. Ну и ладно, будем действовать осторожно.

Разумеется, это далеко не полный набор вооружения из System Shock 2. Мы ничего не сказали о лазерной рапире, о генераторе "замораживающего" поля, о гранатомете с четырьмя типами гранат, о... Давайте тут прервемся. В конце концов, это – ревью, а не гайд.

Но вот о чем надо сказать, так это о модификации оружия. Каждое оружие можно усовершенствовать, причем два раза. В обоих случаях повышается не только наносимый оружием урон, но и многие другие его характеристики. У дробовика, к примеру, уменьшается время перезарядки после выстрела и отдача, частенько не дающая как следует прицелиться, а выстрелы Fusion Cannon начинают не только летать быстрее, но и энергии жрут гораздо меньше. Короче, подобрать оружие мало. Им надо умело пользоваться, при необходимости ремонтировать, а по возможности еще и модернизировать. Какой тут action, тут помимо всех ролевых моментов еще и симулятором солдата попахивает!

Дегтя! Дегтя!

А не будет вам дегтя.

Да, если бы System Shock 2 был бы сделан на движке Unreal, он бы мог потеснить Half-Life. А так выглядит хорошо, но и только. Чудовища нарисованы не грубо, но и без изюминки, полно прямых линий и правильных углов.

Зато в наличии отличный интерьер. Он не разнообразен, потому что вы не на выставке достижений архитектурного искусства, а на космическом корабле, где воздушные шлюзы – это всегда воздушные шлюзы, в каком бы из отсеков они не располагались, а двери – это двери, которые вовсе не обязательно маскировать под картины Леонардо да Винчи.

Да, квейковских гитарных рифов нет, зато музыка идеально соответствует атмосфере напряженного ожидания. Ожидания встречи с гибридом за углом, нападения макаки-телепата откуда-то из-под ног, мелькания силуэта киборга-убийцы где-то впереди...

Да, чтобы понять сюжет, надо внимательно читать кучу сообщений в подобранных дневниках. Зато это сюжет, а не дешевый суррогат на избитую уже тему "сбросили роту крутых десантников, а враги возьми и убей всех, кроме самого крутого".

Да, deathmatch отсутствует. Но зачем в каждую игру засовывать многопользовательский режим? Ведь есть особые игры, как раз под это дело заточенные. Надо ли к каждой телеге цеплять колеса от гоночной машины?

А вот что меня огорчает, так это мультик (так, есть все-таки ложка! – прим. главред.). Тот самый финальный мультик, сделанный на движке игры. Дело в том, что я тут недавно первый System Shock запускал (то издание, которое на CD выходило с кучей оцифрованной речи). Так там мультик был по качеству изображения на голову круче! А сделан первый System Shock был, напоминаю, в 1994 году...

Хотя, если играть в игру ради просмотра мультиков, тогда с Command & Conquer: Tiberium Sun вообще и близко никто не сравнится. Там и видео мощре, и актеры солидные, и блондинки есть симпатичные (крашеные, конечно, но...).

Зато я совершенно точно знаю, что C&C я пройду и положу на полку. А System Shock 2 как минимум пару раз, но переиграю обязательно.

Итого без Шендеровича

Что же мы имеем? Хит? Едва ли, потому что для получения статуса хита игра должна быть попсовой, иначе ее широкие массы не примут, следовательно и хитом ее назвать будет неправомерно. Поэтому, скорее всего, System Shock 2 ждет судьба другой игрушки от Looking Glass – небезызвестного Thief: The Dark Project. Иначе говоря, та часть игроков, которая разберется со всеми деталями игрового процесса, будет тащиться, а те, кто до конца



в System Shock 2 не въедет, быстренько навесят на игру ярлык "еще одного action" и, не найдя в ней multiplayer, вскоре потеряют к SS2 интерес.

И это очень печально, ведь перед нами настоящий шедевр. Только шедевр это необычный. Берет он не графикой, не оригинальностью и даже не сюжетом, а таким трудно определимым качеством, как дизайн. Именно выверенный с точностью до миллиметра дизайн, т.е. общее построение игры, позволяет ей выполнить свою сверхзадачу – дать нам возможность сыграть роль одного из трех совершенно разных персонажей и при этом не чувствовать такого дисбаланса между ними, как, например, в Aliens vs. Predator.

Так что, ежели вы любите игры необычные, сложные и умные, которые не проходятся с полпинка, не пропустите System Shock 2. Рекомендовано профессионалами.

Игровой интерес	●●●●●●●●●●
Графика	●●●●●●●●◐◐
Звук и музыка	●●●●●●●●◐◐
Дизайн	●●●●●●●●●●

Рейтинг 9.3

Время освоения: от 0.5 до 1.5 часов
Сложность: высокая
Знание английского: необходимо

Родион Романович

Князь:
Легенды Лесной Страны

Жанр	Action/RPG
Издатель	1C
Разработчик	1C
Требуются	Pentium 166, 32 Mb RAM
Рекомендуются	P-II 266, 64 Mb RAM
Multiplayer	LAN, Internet (будет)
	Windows 95, 98

И в третий раз закинул он невод... До чего же это некомфортно третий раз писать об одной и той же игре в условиях тотального засилья уже пару раз употреблявшейся информации! Это становится, видно, хорошей традицией - что ни квартал, то статья по "Князю". Впрочем, не воспринимайте чересчур всерьез недовольство усталого журналиста. Во всяком случае, карающий топор всегда при мне, во внутреннем кармане пальто, а это главное. Признаться, господа, мне очень неловко: я не скажу вам ничего нового об игре, при этом буду отчаянно махать топором в сторону кое-каких вещей из старого. Мне будет искренне жаль, если я не смогу оправдать ваших ожиданий. Мне было искренне жаль, что рамки моих ожиданий и прогнозов оказались значительно шире предъявленного игрой.

Взгляд по-новому

Все же повторюсь. Сюжет, меню, заставки, графика, геймплей и интерфейс - все сохранилось. Про первые три ничего кардинально нового сообщить не могу, браслет, амулет и Дракон на месте, ролики рисовали со знанием дела, однако в бета-версии они выглядели лучше. Пахнет парадоксом, но факт: ролики из "беты" были значительно четче, здесь же они какие-то смазанные, что ли. Очевидно, ключ проблемы в технической стороне дела, а вовсе не в художественной; возможно, причиной нездоровый алгоритм сжатия.

Графика также остается при деле (выйди "Князь" хотя бы полгода тому, она наверняка получила бы свои девять баллов), продолжая вызывать детский интерес к детальнейшим тайлам и детское же отчаяние от их полной статичности. Теперь, на фоне случившегося релиза, можно смело выразить свое несогласие с анимацией персонажей; их "скользящая" походка наверняка вызовет всплеск почтения среди поклонников М. Джексона, но людям, предпочитающим перемещаться в пространстве естественно, может слегка полоснуть по глазам. Впрочем, играть это не мешает.

А вот товарищей Геймплея и Интерфейса стоит обсудить подробней и, вероятно, сделать выговор с занесением. Особенно последнему; ему вообще немного надо, чтобы покласть партбилет на стол, обтянутый редакционным кумачом, а там ему, как известному вам Канту, и до Соловков недалеко. Так в чем же дело, товарищи?

Давайте начнем с Гейплея, как с кандидата, имеющего больше шансов на обжалование. Для начала немного разберемся с определениями и жанровой принадлежностью. Будучи в стадии внутриутробного развития, "Князь" позиционировался не иначе как "ролевая игра". На коробке, где среди розовых памперсов лежит новорожденный, также написано про "следование традициям классических ролевых игр". Все это правильно, с этим беспрепятственно согласится любой человек, считающий, скажем, Diablo классической ролевой игрой. С нашей скромной точки зрения, Diablo все же несколько далек от канонов; "Князь" ближе к этой вещице, чем к какой бы то ни было другой. Конечно, означенный факт не способен вызвать мое согласие с формулировкой "русский Диабло", но аналогии чрезвычайно очевидны. Хотя первый взгляд, неосторожно брошенный неофитом, может навести на мысль о сходстве с Baldur's Gate. Налет родства есть, но он настолько мал и неуловим, что учитывать его бессмысленно. Итак, жанр action/RPG, иногда именуемый любителями кратких терминов "rogue".

Теперь, окончательно уговорившись о присутствии элементов RPG, попробуем протестировать их на следование классике. Одна их основных черт, отличающих потенциально "классический" ролевик, суть *сбалансированность*. Всего и вся. Мощности оружия с ростом характеристик, сложности квестов с количеством полагающейся за них "экспы", поведения героев с реакцией игрового мира на это поведение, класса героя(ев) с трудоемкостью прохождения. Так вот, указанное ключевое понятие "Князь" позволяет применить к себе далеко не всегда. Наиболее негативные отзывы и впечатления были по поводу роста характеристик, которые одним казались увеличивающимися слишком стремительно (меньшинство голосов), а другим - ползущими хуже батарейной черепахи (упрямое большинство). Истина, как всегда, находится где-то посередине, но она, к сожалению, еще не есть баланс. Как надо проходить Diablo, чтобы к четырнадцатому уровню характеристики протестовали против облачения в plate armor? Здесь такая ситуация не редкость: можно подбираться к финалу, и при этом оставаться с оружием, найденным в середине игры; можно, исходив три четверти тропинок Лесной Страны с командой верных людей, ближе к концу оказаться перед необходимостью всех их увольнять - в посещенной деревне





средний воин, никогда, может, и пороха не нюхавший, по характеристикам превосходит лучшего из ваших бойцов, да к тому же готов поступить к вам в отряд за сущие гроши. С характеристиками дисгармония. Выбор при генерации героя скилла "знахарство" обуславливает бОльшую легкость прохождения в сравнении с двумя другими скиллами. Список примеров, как ни печально, готов продолжиться.

Касательно часто упоминавшихся стратегических элементов сказать что-либо новое вряд ли возможно. Все работает, как обещалось, деревни приносят прибыль и здоровье, при необходимости - рекрутов. Этот элемент как нельзя лучше вписывается в общую концепцию и придает игре оригинальности.

С action-точки зрения дела обстоят более привычно для жанра, как раз здесь параллели с Diablo затягивают свою арию басом. Все очень, очень похоже, за исключением необходимости драться в большинстве случаев несколькими бойцами вместо одного. Впрочем, наличие "отряда" дает жизнь маленькому тактическому планированию - кого-то, более мощного, предпочтительней подставить под удары первым, чтобы слабые имели возможность провести бой с наименьшими последствиями; плюс распределение оружия в соответствии со скиллами и видом противника. На этом серьезность подхода обрывается, и дальше идет обычное кровопускание типа "ты - мне, я - тебе". Жизнь кипит, стрелы летят, бальзамы спасают от гибели. Переходим к интерфейсу.

Интерфейс, как я уже упоминал, стоит на волосок от Соловков. Единственный штрих, *реально* способный озлобить обывателя против игры. Основная проблема называется инвентори: мучительное скроллирование ее вправо и влево в поисках нужного предмета впечатывает в мозги упрямую истину - в подобную структуру инвентори должен быть встроен автоповтор "клика", иначе - тоска и психические расстройства. Можно было бы обойтись легким приступом белой горячки, если бы инвентори слушался клавиш-стрелок. Но нас неотвратимо настигает принадлежность к славной когорте "шуриков": для того, чтобы подцепить нужный предмет, надо отщелкать на кнопке скроллинга количество раз, эквивалентное удаленности предмета. Маразм.

Дальше легче, но ненамного. Передавать предметы другим персонажам нужно строго по одному, это закон известный природы. Про выкладывание их на землю в один мешок (и последующее "науськивание" на мешок реципиента) как про результативное решение лучше не думать. Чтобы положить сжимаемый в руках кладенец на ландшафт, будьте так любезны сначала включить экран персонажа, транспортировать меч в инвентори, выключить экран и только потом... И еще. Это не совсем относится к интерфейсу, просто факт, способный убить энтузиаста в игроке с любой степенью славянофилии. Выложенные на землю предметы исчезают при переходе в другую локацию! Выложив случайно ли, намеренно, ценную для вас вещь, например, Амулет Дракона, и уйдя из локации, вы потеряете ее навсегда. Сейв, конечно, спасает, но таких утопающих просто не должно быть в его компетенции.

Смена оружия у персонажей. Предполагается, что подотчетные воины должны слушаться команд "1-2-3", исполняемых соответствующими клавишами, и по ним выхватывать то меч, то топор, а то и лук. Работает, если выделен только один воин. Если он находится в составе отряда, можно щелкать по лицам и цифрам хоть до нирваны, она же и станет единственным результатом производимых действий.

Из тех немногочисленных сторон интерфейса, что смотрятся достойно, я бы отметил вариации скорости игры. Их всего три, но подобраны тщательно. Охватывают весь диапазон ситуаций. С интерфейсом закончили.

***

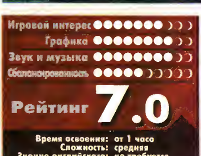
Это будет, пожалуй, последний абзац статьи. Причина того, что текст при довольно скромных размерах содержит высокую концентрацию критики, весьма проста: практически все возможные комплименты "Князю" я уже роздал в предыдущих двух материалах. Желательно, прочитав статью, сопоставить ее с материалом из №5 за 99 год; по сути дела, сейчас я высказал то, о чем тогда говорить было нельзя в силу "бетовости" проекта. В "бете", действительно, каждый штрих подвержен изменениям, поэтому автор не имеет права выносить окончательных суждений. Сейчас состоявшийся релиз дал мне такую возможность.

P.S. Музыка написана и подобрана, на мой взгляд, талантливо. Звук, как и в "бете", бедноват.

P.S.S. Не поймите меня неправильно. Как первый проект игрового подразделения 1С, "Князь" весьма хорош. Если бы не ряд досадных недостатков, затронутых в статье, это была бы КЛАССНАЯ игра. А так - просто хорошая, вполне достойная подробного с ней ознакомления.

P.S.S.S. Как несомненную заслугу отдела маркетинга 1С, хотелось бы отметить чрезвычайно низкую цену лицензионного варианта игры. 65 рублей - удивительно. В наше время...





Павел Коротов

Traitors Gate

Жанр	Квест
Издатель	DayDream Software
Разработчик	DayDream Software
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 233, 32 Mb RAM Windows 95, 98

Четыре диска... Именно столько занимает игра Traitors Gate. Четыре диска - не так уж и мало даже для времен огромных DVD и дешевых жестких дисков. На четырех или меньше CD можно было бы записать Blade Runner, Tex Murphy, Zork: Grand Inquizitor... ну, на худой конец, Phantasmagoria. А что мы видим здесь? Traitors Gate? Что есть это, клон Baldur's Gate? Пародия на него? Ни то, ни другое. Кажущееся знакомым название - это всего лишь совпадение. Вот только совпадение ли? Не хочется ругать об авторов игры в самом начале статьи - я еще успею сделать это попозже, но не было ли такое название игры попыткой обманом заставить пользователей покупать Traitors Gate? Впрочем, судите сами.



Утонувшие файлы

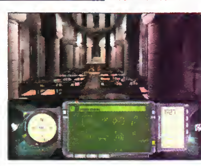
Начинается игра в доблестных и горячо любимых всем миром Соединенных Штатах Америки. Прямо на отдыхе, на курорте, пропал один из старших офицеров Пентагона. Все бы оплакали его безвременную кончину - ну утонул человек в морской пучине, ну что поделаешь - и успокоились. Но в деле о пропаже открылись два странных обстоятельства. Во-первых, не было найдено тело утопленника. В Пентагоне совершенно справедливо решили, что, если человек утонул, то должен всплыть труп. Шли дни, а труп все не всплывал и не всплывал. Чиновники устали ждать и, чтобы не сидеть просто так, без дела, решили выяснить, к каким материалам имел доступ пропавший.

Посмотрели - прослезились. Все компьютерные материалы были стерты! К счастью, местным ученым удалось восстановить большую часть информации на жестких дисках. Выяснилось, что покушались на сведения о драгоценностях британской королевской семьи. Оказывается, "утопленник" просто-напросто сбежал с секретными сведениями и, видимо, намеревался похитить сокровища. Для того чтобы избежать международного скандала военные выбрали оригинальный способ. Они решили забросить своего агента "инкогнито" в Тауэр, где хранятся драгоценности. Агент должен спрятаться в музее и, дождавшись ночи, подменить драгоценности на муляжи. Когда вор явится за добычей, его уже легко можно будет выследить. "На всякий случай" правительство Великобритании решили не информировать. Назвали операцию Traitors Gate.



С пейджером по Тауэру

Да, на случай, если вы еще этого не поняли, главный засланец - это вы. Скажите сразу, вы были когда-нибудь в Лондоне? Вот я ни разу, хотя очень давно хочу побывать там. Тем не менее, то, что игра из захватывающего квеста превратилась в экскурсию по Тауэру, мне

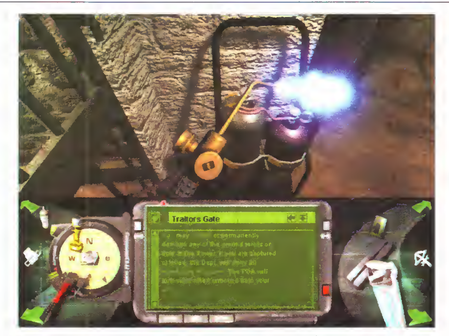


не пришлось по душе. Вообще-то, в том, что действие разворачивается в старинном английском замке, нет ничего предосудительного. Плохо то, как это преподнесено нам разработчиками.

"Экскурсия" проводится при помощи вида "из глаз". Стоя на месте, наш герой может свободно смотреть по сторонам, наверх и себе под ноги - все как во многих других последователях Myst. Но картинка с видами музея занимает лишь верхнюю половину экрана. Внизу же находится интерфейс. Вряд ли до этого я видел что-то более громоздкое (разве только Windows 2000).

В центре всего - персональный пейджер разведчика. В нем содержится целая энциклопедия по истории разных башен Тауэра, средства связи с "центром", GPS (карта с указанием на ней вашего положения) и кнопка управления фотоаппаратом. Фотографировать можно любой вид музея, а снимки можно отсылать к своему начальству - через несколько минут к вам





на пейджер придет исчерпывающая информация о том, что это за экспонат, когда и кем был создан и др. Потому-то я и говорю, что вместо нормального квеста получается путеводитель по достопримечательностям. Вычитывать по несколько страниц английской истории о каждой занавеске в замке - увольте! Но вернемся к пейджеру. Еще из портативного устройства выдвигаются компас, часы и меню сохранения/загрузки.

Угадай предмет

Те сантиметры места, что остались в нижней части экрана, заняты инвентарем. Причем большую часть предметов, найденных разведчиком, посмотреть поближе нельзя. Хорошо еще, что в пейджере выделено по паре страничек на описание каждого из "табельных" предметов, вроде складного ножа или газового баллончика.

Предметы на экране, с которыми может взаимодействовать главный герой, очень сложно выделить среди кучи "мусора" - при попадании на такие предметы курсор никак не меняет формы. Так что самыми сложными головоломками в Traitors Gate оказываются: игры в "угадайку". "Угадай, в какой пиксель на экране тыкнуть курсором" и "угадай, что делает этот предмет".

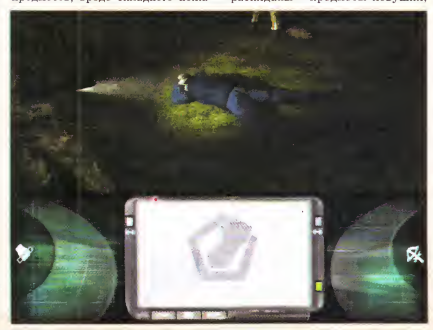
К этому всему еще добавьте то, что игра идет на время (хэй, а зачем же вам тогда нужны часы?). Признаюсь честно, у меня ни разу не хватило терпения досидеть до того, как наступит утро, откроется музей и героя "заловят". Впрочем, чтобы сгинуть в английских тюрьмах, вовсе не обязательно ждать двенадцать часов. По всей игре раскиданы предметы-ловушки, вроде пожарной сигнализации. Выяснить, какие предметы что за собой влекут можно одним способом - попробовав.

Достоинство "предателя"

Ладно, я перечислил все недостатки игры - теперь упомяну о достоинстве. Оно одно - красиво и реалистично (слишком, слишком реалистично) прорисованный Тауэр. Остальное заслуживает ругани, грубой и грязной. Вся графика в игре хранится в формате QuickTime. Несмотря на название, это не самый быстрый формат. К тому же в разрешении 800x600 видео занимает лишь половину экрана. Во второй половине - огромный, гигантский, никому в таких количествах не нужный, интерфейс. Сюжет примитивен, как бессмертное фольклорное произведение "Курочка Ряба". Персонажи анимированы ужасно. Озвучена игра тоже не на современном уровне. Эх, я уж не говорю о музыке. Единственное достоинство этих визгливых заунывных звуков - в том, что они звучат довольно редко.

Уже этого хватит, чтобы отправить Traitors Gate на мусорные задворки. Но нет, прибавьте сюда отсутствие регулировки яркости графики (сама игра довольно темная), вечные проблемы с изменением курсором своей формы и невозможность рассматривать предметы с близкого расстояния. В общем, если вы хотите узнать как можно больше о Таузре, покупайте Traitors Gate. А, если желаете интересную игру, купите что-нибудь другое. Например, классический Myst.





Игровой интерес	●●●●○○○○○○
Графика	●●●●●●●●○○
Звук и музыка	●●●●○○○○○○
Сюжетная линия	●●●○○○○○○○

Рейтинг 4.8

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: требуется

Chaos Mage

Введение в Planescape

Куда мне пойти, чтобы посмотреть на Blood War?
Неизвестный новичок

Уже не так много времени осталось до выхода новой компьютерной ролевой игры Torment по игровому миру AD&D Planescape. Эта статья является попыткой подготовить любителей RPG к ее выходу, рассказать, о чем это и как это выглядит в настольных RPG. Мне очень бы не хотелось повторения печальной истории с Baldur's Gate, когда почти все игроки убивали Drizzt'a Do'Urden ради его мечей даже не зная, кто он собственно такой. С Forgotten Realms в той или иной степени знакомы многие - по этому миру было создано множество CRPG. С Planescape ситуация совсем другая. Это не "классическая" fantasy, и понять его неподготовленному игроку будет не так просто, а знание



background'a удвоит удовольствие от игры.

Каждый игровой мир ролевой системы Advanced Dungeons&Dragons имеет свой настрой. Для Dragonlance это эпические битвы Добра со Злом, для Ravenloft это готический ужас, а для Dark Sun это выживание. Игровая вселенная Planescape включа-



ет в себя все эти миры. Ее суть в идеях и философии, которая имеет здесь вполне ощутимую силу - это не абстрактное понятие, а образ жизни. В Planescape битва идей может изменить вселенную, и нам предстоит принять в этом посильное участие. Хотя на первый взгляд сюжет не состоит в очередном "спасении мира от медного таза" (с), а просто в поиске себя. Так что же представляет собой мир, в котором будет приключаться Nameless One? Ниже наиболее подробно будут описаны те Планы и Фракции, которые, по моим сведениям, войдут в Planescape: Torment.

ПЛАНЫ (PLANES)

Планы это общее название для миров, составляющих Вселенную. Почти все игровые миры (Toril, Krynn, Oerth, Athas) входят в состав Прайма - Первичного Материального Плана.

Внутренние Планы энергий и элементов являются строительным материалом Прайма и связаны с ним через Эфирный План. Через Астральный План Прайм связан с Внешними Планами верований и мировоззрений, являющимися последним пристанищем для душ смертных. Большинство Планов состоит из нескольких слоев. Каждый слой это отдельный мир внутри другого мира.

Планы отличаются друг от друга физическими и магическими свойствами. Чем больше Планов будет отделять магический предмет от места его создания, тем слабее он будет действовать. Например, изготовленная на Прайме Plate Mail +3 будет всего лишь +1 на Внешних Планах, а Long Sword +1, вышедший из оружейных мастерских в Sigil, потеряет волшебные свойства уже в Астрале. Примерно та же судьба ждет заклинания священника по мере удаления от Плана, на котором живет его божество. За каждый разделяющий их План, священник творит заклинания, потеряв в опытности один уровень. Возможно, хуже всего приходится магам. Их заклинания могут работать нормально, ослабевать, усиливаться, вообще не работать (как Fireball на Плане Воды) или видоизменяться. Стабильность заклятьям волшебников и священников придают невероятно редкие ключи. Получить такой ключ - большая удача.

Обитатели

Всех существ, обитающих на Планах можно поделить на следующие большие группы: Праймы (жители Прайма, Pr), Планары (коренные жители Планов), Прокси (приближенные, пророки богов), Просители (души умерших), Силы (боги). Ну, с праймами все ясно - это приключенцы, попавшие на Внешние Планы, да так там и оставшиеся. В отличие от них, планары рождены не там и считают Внешние Планы своим домом. На праймов они смотрят свысока, как на провинциалов. Большинство планаров - представители таких необычных рас, как bariaurs, tieflings или githzerai. Bariaur выглядит как нечто среднее



между человеком и бараном (Только выглядит! На его интеллекте это не отражается). Нет двух tiefling похожих друг на друга, так как они являются потомками людей и всевозможных обитателей Планов. Githzerai, раса произошедшая от людей в незапамятные времена переселившихся на Limbo.

Внешние Планы - дом не только и не столько для смертных, но и для богов. Оттуда они управляют своими последователями на Прайме и существуют за счет духовной энергии, получаемой от верующих. Когда бога забывают, он умирает. Скончавшиеся смертные попадают на Внешний План своего бога или своего мировоззрения (для атеистов) и принимают форму т.н. просителей (petitioners). Этот процесс напрочь стирает память смертного, так что на Внешних Планах, где эта публика составляет большую часть населения, амнезия столь же распространенное явление, как и в мыльных операх. Цель просителей, в чем они не отдают себе отчет, слияние со своим Планом. Иногда бог может даровать просителю или другому существу особые силы и возвысить его до уровня своего приближенного слуги - прокси.

Первичный материальный план (Prime Material Plane)

Прайм это один план, состоящий из бесконечного числа миров. Миром может быть планета или целая звездная система. Каждый мир окружен кристальной сферой как пузырьком, и все они подвешены в янтарном потоке флогистона. Процесс путешествия между кристальными сферами по флогистону известен как спеллджамминг (spelljamming). Наиболее известны из миров - Toril и Krynn. В Прайм входят мириады миров, и все они различаются культурами и небесной топографией. Их обитатели различаются степенью развития культуры, науки, магии и естественной эволюции.



Астральный план (Astral Plane)

Астральный План соединяет Прайм и Внешние Планы. Путешественники могут попасть с Прайма на Астральный План, например, воспользовавшись заклинанием Astral Spell. Оно создает астральное тело путешественника, соединенное серебряной нитью (silver cord) с его материальным телом. Обрыв этой нити означает мгновенную смерть. При переходе на другой план создается новое материальное тело. При разрушении астрального тела путешественник благополучно выходит из транса, в котором пребывал все это время.

Для одних Астрал - место ужаса, а для других Серебряная Пустота - средоточие неисчислимых чудес. Астральный План, хотя и выглядит пустым, но много чего можно найти плавающим в нем. Довольно распространенная часть пейзажа - цветные порталы (color pools) - висящие в пустоте порталы на Внешние Планы. Они являются основной туристской достопримечательностью для путешественников с Прайма.

Путешественникам следует опасаться встреч с кораблями githyanki (их серебряные мечи способны перерезать серебряные нити), чьи крепости построены на островах материи, которые иногда встречаются в Астрале. Иногда такие крепости строятся на гигантских трупах мертвых богов. Когда бог ослабевает ниже допустимого предела, его тело выбрасывает из его Плана в Астрал, где оно обречено беспомощно плавать в пустоте.

Эфирный план (Ethereal Plane)

Безбрежный океан разноцветного тумана коконом окружает Внутренние Планы, соединяет их с Праймом... У этого океана есть свои берега и свои глубины. Время от времени клубящиеся облака обретают форму, и взору путешественника открываются порталы или сгустки протоматерии, строительный материал демипланов...

Пройдя через границу между Планами, путешественник оказывается в Пограничном Эфире. Он еще не до конца покинул исходный План и может видеть его, оставаясь невидимым для находящихся на том Плане. Как завесу из "северного сияния" путешественник видит границу между Пограничным Эфиром и Глубоким Эфиром, безбрежным и бездонным океаном.

Эфирный туман только кажется пустым. Его населяет множество опасных существ. Одни живут в нем и охотятся на Прайме, а другие предпочитают питаться путешественниками по эфиру.

В океане Глубокого Эфира можно встретить острова материи. Это демипланы. В отличие от Планов, они меньше и имеют четкие границы. Один из двух самых известных, Теневой Демиплан - самый большой. Его энергии хватает для распространения своей эссенции в другие планы. Он почти готов стать полноценным Внутренним Планом. Другой, затерянный навеки в самом глубоком



тумане, известен как "Демиплан Ужаса", и те путешественники, кому не посчастливилось найти его, уже не вернулись назад. Только нескольким удалось вырваться оттуда, чтобы предупредить остальных. Они рассказали о землях тьмы и безысходности, где Зло играет людьми как ребенок с игрушками. В глубинах Эфира спрятаны Лабиринты (Mazes), в которых Lady of Pain заточила существ, угрожавших ее городу.

Внешние Планы (Outer Planes)

The Outlands (Neutral)

Outlands или the Land - один из Внешних Планов, довольно необычный. Он не входит в кольцо, а является его центром. Если вы будете двигаться по нему в направлении одного из Планов, то по мере продвижения пейзаж будет все больше и больше напоминать этот План до тех пор, пока вы не найдете портал. На Outlands они являются постоянно действующими. Множество порталов можно найти в небольших городах-вратах (gate-town), каждый из которых соответствует своему Плану. Всего их шестнадцать: Automata (Mechanus), Bedlam (Pandemonium), Curst (Carceri), Glorium (Ysgard), Plague-Mort (Abyss), Ribcage (Baator), Xaos (Limbo), Rigus (Acheron), Fortitude (Arcadia), Exelsior (Mount Celestia), Tradegate (Bytopia), Ecstasy



(Elysium), Faunel (Beastlands), Sylvania (Arborea), Hopeless (Gray Waste), Torch (Gehenna). Не многие из смертных попадают на Outlands после смерти - много ли найдется во вселенной истинно нейтральных существ?

Outlands подразделяется на 10 слоев, представляющих собой концентрические кольца. По мере продвижения к центру Outlands, к Бесконечному Пику (Infinite Spire) действие магии становится все слабее и у его подножья нельзя творить даже простейшие заклинания. Т.о., единственный способ попасть в Sigil - порталы.

Outlands делится на множество "королевств": Tir Na Og (место жительства кельтского пантеона), The Norns (повелители судеб Северных народов и богов), Sheela Peryroyl's realm (рай для halfling'ов), The Dwarven Mountain (рай для дварфов), Gzemnid and Ilsensine's realm (место обитания богов бехолдеров и иллитидов), The Palace of Judgement (здесь живет Yen-Wang-Yeh из китайского пантеона богов), Tvashtri's Laboratory (царство Tvashtri - бога науки и технологии), Thoth's Estate (здесь находится Великая Библиотека бога Тота), The Hidden Realm (никто не видел этого места, но по слухам в нем обитает бог гигантов Annam), The Mausoleum of Chronepsis (здесь живет бог судеб всех драконов), The Court of Light (здесь проводит испытания смертных богиня Shekinester).

The Abyss (Chaotic Evil)

Abyss состоит из огромного, быть может, даже бесконечного числа слоев, расположенных как карты в колоде. Очень немногие из них исследованы. Практически каждый слой представляет собой крайне негостеприимное место, что дополнительно усугубляется живущими здесь tanar'ri - одной из двух рас, вовлеченных в Blood War.

Встреча с tanar'ri в лучшем случае сулит участие в Blood War или локальной заварушке в составе одной из их многочисленных армий. Худший случай обсуждать как-то не хочется :) . Не стоит удивляться поведению tanar'ri - такова уж природа этих созданий: Хаос и Зло. Их предназначение - стремиться захватить для себя все, что только можно, и убивать и порабощать всех остальных. С точки зрения tanar'ri, это единственно возможный путь к достижению могущества, которое и является главной целью их существования.

В Abyss, в конце концов, попадают смертные, склонные к Злу и Хаосу. Обычно они возрождаются в облике mane'ов - самых низших tanar'ri. Однако если при жизни смертному удалось достигнуть определенного могущества, то и tanar'ri из него получится более мощный.

Ландшафты Abyss'а определенно не радуют глаз: одни слои представляют собой бесконечные пустыни спекшегося на солнце песка, соли или ржавчины, другие - ледяные равнины, усеянные острыми осколками льда. Есть жгучие от соли моря и пространства дымящейся кислоты, есть залитые лавой каменистые равнины с заполненной ядовитыми дымами атмосферой.

Acheron (Lawful Neutral Evil)

Это самое удобное место для желающего пообщаться с разумными обитателями Lower Planes: здесь превыше всего ценится следование установленному порядку, и попытки игнорировать закон сурово наказываются.

Acheron представляет собой множество дрейфующих в пространстве гладких черных прямоугольных блоков, поверхность каждого из которых может свободно вместить целый город или даже королевство. Иногда эти блоки сталкиваются, сминая все, находящееся между ними, и громкий металлический звон и скрежет разносится по всему Плану. Сила тяжести на поверхности каждого из кубов направлена к его центру, поэтому крепости и города могут размещаться на любой из шести граней.

Здесь возрождаются воины, потерявшие радость сражения или забывшие свой долг. Теперь они обречены подчиняться приказам своих командиров, и не могут даже помыслить о возможности неповиновения. Коренными обитателями здешних мест являются yugoloth и rakshasa. Здесь же нашла себе приют бОльшая часть орочьего пантеона богов, выдворенная с Планов Gehenna и Baator.

Arborea (Chaotic Good)

Большая часть обитателей материального мира называет этот План Olympus, эльфы же предпочитают название Arvandor. Если попытаться описать этот План одним словом, то это будет слово "неистовый". Здесь живут боги греческого и эльфийского пантеонов. Богов греческого пантеона трудно назвать уравновешенными созданиями - они обуреваемы страстями и вспышками сильнейшего гнева. И природа Плана вполне этому соответствует: громадные отвесные горы, невероятно глубокие ущелья, леса исполинских деревьев, огромные пространства пшеничных полей и фруктовых садов. Возродившиеся здесь смертные искренне веселы в радости, в печали - напиваются и воют подобно баньши, а в гневе - бросаются в бой без малейшего колебания. К счастью, потасовки редко заканчиваются смертельным исходом. Здесь нет места скучному и монотонному существованию - поездки на охоту, битвы, состязания в силе и храбрости, и долгие шумные вечеринки.

Живущие здесь боги эльфийского пантеона держатся в стороне от богов греческого. Это и неудивительно: эльфийские боги отличаются гораздо более изысканными манерами, хотя обуреваемы не менее сильными чувствами. Попавшие сюда смертные выражают горе и радость болезненно прекрасной музыкой, а гнев - хладнокровным отмщением.

На этом Плане имеется резиденция Society of Sensation - беспорядочно построенная конструкция из белого мрамора, заполненная роскошными яствами, прекрасными произведениями искусства и отличными музыкантами, танцорами и акробатами.

Порталы между различными слоями Arborea'и встречаются реже, чем на других Планах, и обычно хорошо охраняются, а иногда даже



имеют каменные стены и железные врата. Это нужно совсем не для того, чтобы не выпускать отсюда путешественников, а для того, чтобы остановить или хотя бы ограничить количество проникающих сюда опасных монстров.

Arcadia (Lawful Neutral Good)

Глядя на этот План со склона самой высокой горы, нетрудно понять, почему его называют землей совершенного добра - все здесь излучает мир и порядок. Деревья в лесу расположены правильными рядами, трава на лугах вырастает строго определенной высоты, дикорастущие цветы образуют клумбы одинакового цвета, поля имеют геометрически безукоризненную форму, а города разбиты на аккуратные кварталы. Даже наступление дня и ночи подчиняется строгому распорядку: и свет, и тьма идут от шара, установленного на вершине самой высокой горы. Одна половина этого шара излучает звездную темноту, а другая - солнечный свет. Шар вращается, отмеряя сутки длиной ровно в 24 часа. День и ночь сменяются резко - нет ни вечерних сумерек, ни утренней зари. Здесь повсюду можно встретить полезных и мирных животных, донельзя соответствующих местным порядкам: нагруженных нектаром пчел, трудолюбивых муравьев, овечек с серебристой шерстью, великолепных оленей...

Arcadia - один из Планов, наиболее враждебно настроенных по отношению к злу: патрульные отряды регулярно совершают обходы территории на предмет его обнаружения, а возродившиеся здесь смертные умеют мгновенно определять мировоззрение собеседника. К добрым созданиям, уважающим закон, здесь относятся прекрасно. Обладателей мировоззрения Хаос-Добро терпят, пока они не нарушают общественный порядок. Поборникам нейтральности рекомендуется как можно скорее закончить свои дела и покинуть Arcadia, а имеющим склонность к злу желательно вообще здесь не появляться, поскольку местные жители почтут за честь погибнуть в борьбе со злом.



Baator (Lawful Evil)

Жители материального мира называют этот План Nine Hells (Девять Кругов Ада), Pit of Darkness (Мрак Преисподней) и Stinking Mire (Мерзкая Трясина).

Здесь живут одни из самых опасных злых существ - baatezu. Они являются абсолютными хозяевами этого Плана. Вся жизнь здесь определяется строгими принципами иерархии подчинения, являющимися основой их общества.

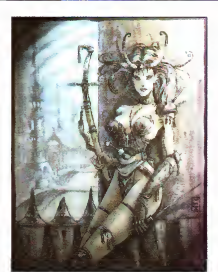
Возрожденные смертные обречены терпеть вечные муки от рук злобных демонов baatezu - обожженные, кровоточащие, искалеченные тела восстанавливаются за один день, и пытки продолжаются вновь. Самые подлые и низкие из смертных возрождаются в обличье nipperibos и lemures. Единственная надежда, которую еще способны питать несчастные - это когда-нибудь продвинуться вверх по общественной лестнице и получить право пытать других.

Baator является местом обитания богини Takhisis (Dragonlance), хотя наивные обитатели Krynn'a полагают, будто она живет в Abyss'e.

План состоит из девяти слоев, образующих сужающийся вниз конус. Каждый слой имеет правителя, и вместе они известны как Lords of the Nine.

Слой Avernus - каменистая пустыня под нависшим темно-красным беззвездным небом освещена огненно-красными вспышками взрывающихся небесных тел. Беспощадные отряды под предводительством pit fiend'a Bel'a рыщут по ней в поисках незваных гостей. Река Styx несет здесь свои темные воды. Проход вниз - на следующий слой - охраняет Tiamat, Queen of Darkness.

Слой Dis - черные стены железного города Dis вздымаются высоко вверх к пепельно-зеленоватому небу. Узкие улицы тянутся во всех направлениях. Толпы осужденных заняты тяжелой и бессмысленной работой: пока одни из них голыми руками строят какой-нибудь дом, другие его разрушают. Горячее железо жжет плоть, и эхо вторит крикам нестерпимой боли, заполняя ими бесконечные улицы... Резиденция повелителя Dis'a представляет собой башню из камня и свинца.



Слой Minauros - с неба падают грязный маслянистый дождь и град с острыми как бритва краями. Над бескрайней трясиной возвышаются горы из вулканического стекла. Единственный город - Minauros the Sinking - построен из черного камня и тоже утопает в грязи. Демоны сбрасывают несчастных в бездонное болото - на поиски камней для ремонта городских построек. Гниющие тела утопленников плавают по поверхности воды, наполняя воздух отвратительным болезнетворным смрадом...

Слой Phlegethos - легендарное огненное царство, наполненное действующими вулканами и реками жидкого пламени. Находиться здесь столь же приятно, как и на Inner Plane of Fire. Единственный город - Abriymoch - построен в жерле почти потухшего вулкана.

Слой Stygia - царство льда, огромное замерзшее море. Участок открытой воды можно найти только в месте течения реки Styx. Здесь небольшие растения чахнут в ледяном болоте, молнии пронзают небо, а на огромной плавучей льдине стоит ледяной город Tantlin.

Слой Malbolge - этот План представляет собой беспорядочно рассыпанные камни величиной с дом. Ветер свистит в узких темных туннелях между ними. В небе клубится горячий красный пар. Здесь нет городов - только крепости, разбросанные там и тут по каменистой осыпи.

Слой Maladomini - это разоренная равнина под кроваво-черным небом. Бывшие смертные добывают камень и строят новые города для правителя этого слоя. Когда-то плодородная земля ныне изрыта шахтами, покрыта грудами шлака, высохшими каналами и полуразрушенными останками каких-то строений. Одни города строятся поверх других, но только один из них, самый новый - Malagard - находится целиком на поверхности. Внизу же расположены



столь кошмарные подземелья, что даже младшие демоны страшатся того, что таится в них...

Слой Cania - здесь еще хуже, чем в Stygia - сплошной лед. Почти что План Льда. Огромные ледники стиснуты зазубренными горными хребтами. Правитель живет в цитадели Mephistar, грозно возвышающейся над ледником Nargus.

Слой Nessus - зто равнина, рассеченная ущельями более глубокими, чем самый бездонный океан в мире. В самом низу, на берегу ледяного озера, питающего реку Лету, высится дворец правителя всего Baator'а. На этом Плане нет ничего "среднего", все присутствует исключительно в зкстремальных степенях: самый ледяной холод, самый горячий огонь, самый крутой обрыв и т.п.

The Beastlands (Neutral Good Chaotic)

Некоторые называют зтот План Страной Счастливой Охоты. Да, конечно, можно сказать и так - ведь здесь так много диких животных. Правда, зто еще вопрос, какая из сторон окажется охотником, а какая - добычей :). Здесь нет ни крепостей, ни городов - никаких поселений, построенных возродившимися здесь смертными, - по одной простой причине: все они - животные. Настоящие дикие животные. И природа здесь вполне дикая: вельд, джунгли, топи, равнины и леса всех типов. Конечно, возродившийся здесь в облике льва смертный кое-чем отличается от обыкновенного зверя: во-первых, он может говорить, а во-вторых, если в предыдущей жизни он был магом, то и пользоваться заклинаниями.



Bytopia (Neutral Good Lawful)

Жители материального мира называют зтот План Twin Paradises (Двойной Рай). Это то самое место, где посетитель может чувствовать себя в безопасности, и в то же время ему никто нс будет надоедать. Каждый полностью предоставлен самому себе - до тех пор, пока не возникнет необходимость кому-нибудь помочь.

Bytopia состоит из двух слоев, сложенных в виде "бутерброда" с небом посерединс, и каждый из них является собой прекрасный уголок дикой природы: реки, горы, леса и луга. Здесь нет ни четкой упорядоченности Arcadia, ни полного отсутствия следов цивилизации, как в Beastlands: раскиданные по всему Плану небольшие города-государства и более мелкие поселения соединены между собой лишь караванным сообщением.

Что делает зтот мир особенно необычным, так зто небо: посмотрев вверх, вы увидите реки, поля и леса другой его половины. Самые высокие горы соединены верхушками и образуют колонны, подобно сталактитам и сталагмитам. С одного слоя на другой можно попасть, взобравшись на гору и спустившись с нее по другую сторону неба, хотя зто и непросто - посредине меняется направление действия силы тяжести. Днем небо излучает яркое сияние, а ночью усыпано огоньками далеких костров и светлыми точками освещенных окон парного мира. Возродившиеся здесь смертные отличаются гипертрофированным трудолюбием. По правде говоря, вся их жизнь посвящена работе: каждый должен заниматься каким-нибудь честным ремеслом, иначе его считают ленивым или плохим человеком, причем профессия "искатель приключений" честным занятием не считается, а воровство и вовсе недопустимо. Попытка просить милостыню, скорее всего, закончится тем, что вам, скажем, вручат топор, укажут на груду дров и предложат как следует размяться перед обедом :).

Carceri (Neutral Chaotic Evil)

Есть на свете пустоголовые балбесы, которые осмеливаются утверждать, что Sigil - зто тюрьма. Ха! Очевидно, они просто никогда не видели Carceri. Вот зто и есть самая настоящая тюрьма. Жители материальных миров называют зтот План Tarterus. Это мир изгоев - место, где изгнанные, свергнутые и потерпевшие поражение кипят от злости и грезят о том дне, когда они, наконец, отомстят.

Carceri состоит из шести слоев, вложенных один в другой подобно матрешкам. Каждый из внутренних слоев имеет огромный размер, подчас даже равный размеру объемлющего слоя. Каждый слой излучает свой собственный свет - тусклое красноватое сияние, не несущее в себе ни капли тепла. Поэтому здесь довольно холодно.

Возродившиеся здесь смертные - это, в основном, изменники, предатели, подлые убийцы и прочие претворятели коварных планов и носители тайных амбиций. И хотя они и не помнят событий своей прошлой жизни, старые привычки неизменно дают себя знать. Поэтому никто здесь никогда не говорит всей правды - все вынужденно лгут, и, как правило, делают это весьма искусно.

На зтом Плане нередко можно встретить пришедшие за пополнением армии tanar'ri: они набирают в свои отряды живущих здесь gehreleth'ов - тупых монстров, всегда готовых убивать и разрушать. Здесь же живут боги Malar и Talona (Forgotten Realms).

Слой Othrys - самый внешний из слоев Carceri, царство обширных болот и зыбучих песков, питаемых водами реки Styx. Здесь живут титаны - Coeus, Crius, Cronus, Hyperion, Iapetus, Mnemosyne, Oceanus, Phebe, Tethys, Thea и Themis. Когда-то они жили на Arborea, но были изгнаны оттуда богами греческого пантеона во главе с Зевсом и заперты здесь. Главная культурная достопримечательность - дворец Cronus'а. Здание обветшало и нуждается в ремонте, но подходящего камня для проведения ремонтных работ здесь нет.

Слой Cathrys - об этом слое известно очень мало: зловонные джунгли слишком опасны для путешествий. Здесь даже есть растения, способные съесть человека и уничтожить металл.

Слой Minethys – песок, причем такой острый и колючий, что, вздымаемый ветром, может даже ободрать до костей оставшегося под открытым небом человека. Обитатели зтого слоя никогда не выходят из дома, не закутавшись предварительно в полотняные одеяния разной степени изодранности. Здесь часто бывают торнадо, и, чтобы избежать опасности, многие живут в жалких занесенных песком норах. Главная достопримечательность - дворец Coeus'а.

Слой Colothys - горы здесь неизмеримо выше, чем в любом из материальных миров. Путешествия пешком практически невозможны - земля изрезана ущельями глубиной в несколько миль. Немногочислен-

ные торговые маршруты проходят по шатким мосткам и узким тропам, вьющимся по отвесным скалам, - таким узким, что по ним едва может пройти человек. Возродившиеся здесь смертные живут небольшими поселениями в трещинах скал. На вершине самой высокой горы находится цитадель Crius'a. Ее хозяин враждует с Grolantor'ом - божеством гигантов холмов.

Слой Porphatys - холодный неглубокий океан растаявшего черного снега, состоящий из слабой кислоты. Возродившиеся смертные ютятся на небольшие островках; в полузатопленном дворце живет титан Oceanus.

Слой Agathys - самый холодный из слоев, черный ледяной шар с прожилками красного. Воздух имеет настолько низкую температуру, что им опасно дышать. Бывшие смертные наполовину вморожены в лед. Кажется, кроме этих несчастных здесь больше никто не живет.

Elysium (Neutral Good)

Более всего здесь ценят Добро. Порядок или Анархия - какое это имеет значение, если целью является именно Добро?

Это богатый плодородный край, и природа здесь несравненно красива. По берегам реки Oceanus растут высокие деревья, ветер шелестит в тростниковых зарослях, расстилаются пышные луга. Леса тянутся далеко - на сотни миль от реки, пока не сменяются поросшими густой травой равнинами, затем - холмами, и, наконец - суровой и бесплодной гористой местностью с прихотливо выщербленными ветром скалами.

Возродившиеся здесь смертные проводят свои дни в тишине и покое, живя так, как им хочется - более или менее. Земля настолько щедро одаривает всех своими богатствами, что нет никакой необходимости в труде - кроме, конечно, случая, когда кто-то сам хочет трудиться. Большие и малые города существуют для тех, кому нравится городской образ жизни, остальные же могут жить где угодно - любой выбор возможен.

Самый удобный способ путешествовать - по реке. Плавание по реке Oceanus - занятие относительно безопасное. Здесь нет каких-то особо ужасных монстров, но, тем не менее, определенный риск всегда остается: гигантские речные обитатели заняты поиском пищи, а водопады, плывущие коряги, водовороты и речные пороги гораздо крупнее и мощнее, чем в привычных нам мирах.

Gehenna (Neutral Evil Lawful)

Здесь вулканы парят в пустоте, изрыгая потоки лавы на свои бесплодные, покрытые застывшими вулканическими отложениями склоны, а воздух наполнен серными парами и удушливыми газами.

Gehenna - незабываемое место. Где еще можно увидеть горы с двумя вершинами - сверху и снизу, их дымящиеся паром черные склоны с брызгами лавы и светящиеся ярко-красным светом раскаленные камни? Здесь нет ничего плоского, ничего зеленого, ничего удобного... Висящие в пространстве скалы неподвижны, за исключением случайных содроганий от особенно сильного землетрясения.

Возродившиеся здесь несчастные смертные обречены цепляться за эти склоны, пытаясь хоть как-то жить в этих условиях, уверовав в то, что это место всегда было их домом. Ожесточенность этой земли делает бывших смертных подозрительными и жадными, так что ни один из них не сделает ничего без оплаты в том или ином виде: проводник оплачивается, ответы на вопросы покупаются, и даже пожертвования должны быть потом компенсированы. Жители здешних мест лишены и тени желания сделать что-либо бескорыстно.

The Gray Waste (Neutral Evil)

Жители материальных миров иногда называют его Hades - Гадес (Царство теней). Это серый и тусклый, исполненный зла мир - поле битвы Blood War. Серая земля, серое небо... Здесь нет ни солнца, ни луны, ни звезд. В тот миг, когда путешественник ступает на эту землю, все его вещи теряют свои цвета, становясь черными, белыми или серыми. Возродившиеся смертные тоже в некотором смысле "серы" - они начисто лишены чувств и эмоций - не смеются, не плачут, не переживают... Им неведома надежда и радость жизни. Из них могли бы получиться превосходные лжецы - настолько безжизненны их лица, но и эта возможность их мало интересует. Отчаяние может проникнуть даже в душу путешественника - если он останется здесь достаточно надолго.

Limbo (Chaotic Neutral)

Здесь царит беспорядок: возьмите по куску от каждого из Внутренних Планов, смешайте с некоторым количеством ландшафтов материального мира, добавьте еще немного неразберихи - и вы получите Limbo в спокойный день. Членам фракции Xaositects здесь очень нравится, но даже они не прочь привнести сюда немного порядка - столько, чтобы иметь возможность здесь жить и поклоняться тому, что они называют красотой первобытного хаоса.

Есть ли в Limbo слои - точно не известно. В некоторых из древних рукописей утверждается, что есть пять слоев, названных по имени их главных обитателей: Gith или Slaad - первый, Susanoo - второй, Agni - третий, Indra - четвертый, и последний, пятый - слой забытых богов. Правда, эти высокопоставленные особы предпочитают не сидеть на месте, а перемещаться с одного слоя на другой. Однако даже если слои в Limbo и есть, все равно они так похожи друг на друга, что, быть может, слой там всего один. Кто знает?

Итак, представьте себе Limbo как взбаламученный "суп" из четырех основных элементов и всех их комбинаций. Здесь есть огненные шары, скопления воды и воздуха, куски земли, да к тому же еще и множество фрагментов рельефа материального мира - островки лугов, лесов



- всего, что только можно пожелать, и что в ответ будет получено из царящего здесь хаоса. Чем умнее и сообразительнее желающий, тем больше будет поддерживаемая усилием его воли область. Однако, как только он перестанет концентрироваться на поддержке угодного ему порядка, так все им созданное немедленно превратится в хаос. Коренные обитатели Limbo способны поддерживать порядок и без концентрации силы воли, а божества могут даже создавать постоянные области порядка, не подверженные воздействию хаоса при отсутствии поблизости их самих.

Возродившиеся здесь смертные на редкость хорошо приспособлены к жизни в постоянно изменяющейся среде - они способны по желанию менять свою форму: только что это был сгусток огня, а в следующий момент это может быть ветер, волна или каменный валун.

Усилием воли здесь можно создать только естественные формы, например, луг, но никак не искусственные - как, например, здание. Однако, вызвав к существованию луг, можно построить на нем и здание - обычным или магическим способом. Так что здесь есть даже целые города.

Хаотическая природа Limbo оказалась необыкновенно близка таким силам и божествам, как Agni, Fenmarel Mestarine, Indra и Susanoo,

а также Sirrion (Dragonlance) и Tempus (Forgotten Realms).

Mechanus (Lawful Neutral)

Кое-кто из обитателей материальных миров полагает, что это место называется Nirvana. Как им удалось прийти к столь странному выводу - можно только гадать. Правильнее было бы назвать Mechanus "the Clockwork Universe" (Механическая Вселенная), и это название вполне ему соответствует: здесь гигантские сцепленные друг с другом зубчатые колеса вращаются в такт некой космической гармонии - абсолютный и безучастный ко всему порядок.

Одни шестерни представляют собой всего лишь маленькие островки материи, другие достигают сотен миль в поперечнике. Нередко несколько мелких колес скапливаются вокруг более крупного, черпая от него энергию движения - такая группа образует слой, хотя каждое из колес вполне может быть и отдельным царством.

Возродившиеся здесь смертные патологически честны и педантичны. Полученные указания они всегда выполняют точно и буквально, не пытаясь переосмыслить их даже в том случае, когда выполнение задания может привести к смерти - всю свою деятельность они рассматривают как проверку преданности делу закона и порядка.

Сила тяжести на дисках Mechanus'а всегда направлена в сторону их поверхности - вне зависимости от того, как данный диск расположен по отношению к остальным. Поэтому ходить можно по любой из сторон, однако застраивается всегда лишь одна из них.

Mount Celestia (Lawful Good)

Некоторые жители материальных миров называют этот План Seven Heavens (Семь Небес), и хотя "небес" здесь действительно семь, они, как всегда, не совсем правы: для одних это самый лучший из миров - поскольку здесь царствуют Порядок и Добродетель, смягченные взаимопониманием и милосердием, тогда как другим это место может показаться худшим, чем Abyss.

Все семь слоев Плана расположены на склонах высокой горы: первый - у самого ее подножия, а остальные - все выше и выше до самого верха. Смертные возрождаются здесь в облике archon'ов, принимая сначала форму самых низших из них - небольших светящихся шаров - а затем совершенствуясь все дальше и дальше вплоть до полного слияния с Планом.

Pandemonium (Chaotic Evil Neutral)

Возможно, это наименее обитаемый из всех Внешних Планов, и причиной тому - его крайняя негостеприимность. Конечно, есть Планы более жаркие, более холодные, имеющие более жестоких обитателей и так далее, но нет ни одного более пустынного и сводящего с ума.

Pandemonium - это бесконечная вереница пещер, проделанных ветром, дующим с одного конца Плана на другой. Пребывание здесь может понравиться лишь членам фракции Bleak Cabal. Прорытые ветром туннели имеют разную ширину - от узких коридоров до гигантских проходов в милю диаметром, и сила тяжести в них всегда направлена в сторону ближайшей стены. Туннели наполнены завыванием ветра - иногда это легкий бриз, несущий отдаленное эхо, похожее на крики истязаемых живых существ, иногда это сверхъестественной силы ураган, похожий по звучанию на оглушительный кошачий концерт, уже не столько терзающий слух, сколько отдающийся в костях и вызывающий содрогание каменных сводов. Впрочем, жертву подобного урагана шум уже мало волнует - ветер легко подхватит ее беспомощное тело и будет нести по туннелям сотни и сотни миль, ударяя им о скалы - до тех пор, пока от несчастного ничего не останется.

Приняв во внимание практически не прекращающийся дьявольской силы шум, не стоит удивляться тому, что все обитатели этого Плана в той или иной степени безумны. Конечно, на первый взгляд, они могут показаться и вполне нормальными, но безумие не замедлит проявить себя - тогда, когда вы будете меньше всего этого ожидать.



Как правило, по своей воле здесь никто не живет: обитатели Плана были либо изгнаны сюда, либо явились сами, чтобы спрятаться от кого-нибудь, и уже не имеют возможности вернуться обратно.

Ysgard (Chaotic Good Neutral)

Это весьма беспокойное и шумное место. План представляет собой множество гигантских каменных "рек", "текущих" по небу. Каждая из "рек" - это движущиеся обломки скал различных размеров: от небольших валунов до целых континентов. Нижние стороны скал светятся красноватым светом. "Реки" текут, и каменные айсберги с силой трутся друг о друга, оглашая План низкими скрежещущими звуками.

Местные обитатели, прямо скажем, тоже не отличаются спокойным нравом: здесь живут боги скандинавского пантеона. Кто-то, возможно, сочтет странным то, что эти склонные к хаосу божества как-то сосуществуют. Однако сильный лидер и общая цель - укрепление и содержание домашних владений - обладают почти такой же объединяющей силой, что и свод законов. Главным среди скандинавских богов является Odin. Ему помогают Thor и Loki, и втроем им вполне удается оберегать свои владения от воздействия хаотической природы Ysgard'a.

Возродившиеся здесь смертные очень воинственны. Когда они умирают в бою, то не сливаются с сущностью Плана, как поступают бывшие смертные во всех прочих местах, а оживают на следующий же день - готовые сражаться дальше. К несчастью для путешественников, они постоянно забывают о том, что их противники действительно могут погибнуть во время поединка. Что еще хуже, значительная часть живущих здесь - члены фракции Fated, считающие, что тот, кто неспособен себя защитить, не имеет права на существование.

Сила тяжести во всех каменных "реках" направлена одинаково, и обращенные вверх поверхности скал пригодны для жилья. Но безопасным пребывание здесь не назовешь - скалы то отдаляются друг от друга, то сталкиваются с такой силой, что горы вздымаются в месте их соприкосновения, земля содрогается, и трещины разверзаются под ногами.

Внутренние Планы (Inner Planes)

The Inner Planes (Внутренние Планы) - это царства стихий, каждая из которых представляет собой один из "кирпичиков" для построения всего материального. Каждой стихии



посвящен свой отдельный План, а всего их - восемнадцать:

Elemental Planes (Планы Стихий): Air (Воздух), Earth (Земля), Fire (Огонь), Water (Вода);

Energy Planes (Планы Энергии): Positive Energy (Положительная Энергия), Negative Energy (Отрицательная Энергия);

Paraelemental Planes (Парастихийные Планы, образованные при переходе от одной стихии к другой): Smoke (Дым), Magma (Магма), Ooze (Грязь), Ice (Лед);

Quasielemental Planes (Квазистихийные Планы, связывающие стихии с энергиями): Lightning (Молнии), Radiance (Сияние), Mineral (Минералы), Steam (Пар), Vacuum (Пустота), Ash (Пепел), Dust (Пыль), Salt (Соль).

Внутренние Планы являются одними из самых малопригодных для пребывания смертных мест. Здесь невозможно свободно дышать (кроме как на Планах Air, Lightning и Steam), здесь нет пищи, нет воды (кроме как на Плане Water), нет ни уютных гостиниц, ни прекрасных садов. Здесь чувствовать себя комфортно способны только местные обитатели. Здесь нет ни севера, ни юга, ни верха, ни низа. Есть только направления к соседним Планам, по мере приближения к которым можно наблюдать все большее и большее количество "вкраплений" других субстанций - скалистые островки, дрейфующие в воздушном океане Plane of Air, небольшие озерца в каменной тверди Plane of Earth, расплавленные обломки скал в бушующем пламени Plane of Fire... Эти инородные образования необычайно полезны для путешественников - они позволяют найти воздух для дыхания, воду для питья, твердую опору под ногами - все то, что так нужно несчастному и беззащитному здесь обитателю другого мира.

The Plane Of Air (План Воздуха)

Это воздушный океан, мир сияющей голубизны - как небо, видимое с вершины самой высокой горы. Двигаясь по направлению к Планам Smoke, Vacuum, Ice или Lightning, воздух становится, соответственно, теплее, разреженнее, холоднее, усиливается ветер. Воздушный океан не спокоен: мягкий нежный бриз в считанные секунды может превратиться в бушующий ураган, который стихает также быстро, как и появился. Гораздо страшнее бывают шторма, приходящие с других Планов, - ужасные молнии, гигантские градины, палящий зной, пыльные бури, чудовищные, свернувшиеся в кольцо торнадо, как будто поедающие свой собственный хвост... Коренными обитателями Plane of Air являются djinn'ы и воздушные элементали всех типов, которые могут оставаться в воздухе сколь угодно долгое время. Гости из других миров, предпочитающие иметь твердую опору под ногами, селятся на скалистых островках, бесцельно дрейфующих в просторах бескрайнего неба. Djinn'ы тоже иногда строят дворцы и города на этих каменных обломках.

Самые крупные поселения - Citadel of Ice and Steel (Цитадель Льда и Стали, неподалеку от которой находится проход на Plane of Water), Borealis и Taifun (Palace of Tempests - Дворец Бурь).

The Plane Of Earth (План Земли)

Этот План похож на сплошную твердую каменную стену. Здесь очень неудобно путешествовать. Однако есть весьма серьезные причины того, чтобы стремиться сюда попасть: мастера по изготовлению оружия и доспехов платят большие деньги за железо, добытое в сердце этого Плана, а ювелиры очень ценят привезенные отсюда драгоценные камни. Но пребывание здесь очень опасно - легко заблудиться, да и соседние с Plane of Earth Планы отнюдь не радуют гостеприимством - Dust, Magma, Mineral, Ooze. Попасть сюда можно несколькими способами, например, через огромные пещеры

The Great Dismal Delve (Великая Мрачная Рытвина), где находится Sevenfold Mazework (Семикратный Лабиринт), хозяин которого печально известен своей страстью к приобретению новых рабов. Можно также воспользоваться проходами на другие Планы: Pale River (Бледная Река - проход на Plane of Water) и Iron Crucible (Железный Тигель - проход на Plane of Fire).

Здесь есть тайные крепости колдунов и торговые поселения, силой магии помещенные в полости, скрытые в толще каменной тверди. Императоры обожают высылать сюда своих врагов, волшебники - любят прятать сокровища, а паладины - таящие в себе зло артефакты. На этом Плане обитают разные родственные камню создания, в том числе каменные элементали.

The Plane Of Fire (План Огня)

Это не самый плохой из Inner Planes (например, вытягивающий жизнь Negative Energy Plane или непроходимый Plane of Earth, по правде говоря, гораздо хуже), однако именно Plane of Fire вселяет ужас в сердца путешественников - океан бушующего пламени, испепеляющий жар, серный дым... Неудивительно, что этот План иногда по ошибке принимают за один из слоев Baator'а или Carceri.

Здесь властвуют efreet'ы. Главный город - плывущий в море огня City of Brass (Латунный Город). Efreet'ы держат много рабов, и это легко им удается: восстание или бегство попросту невозможны из-за того, что только магия их хозяев спасает несчастных пленников от яростного пламени. Неподалеку от City of Brass находится проход на Plane of Air.

The Plane Of Water (План Воды)

Сине-зеленая вода Plane of Water кажется удивительно мирной и успокаивающей после бушующего огня Plane of Fire, давящей массы Plane of Earth и бесконечного пространства Plane of Air. Однако, здесь ничуть не безопаснее, чем на остальных Планах стихий: вода, бурлящая от горячего пара, течения, водовороты, сгустки молний, местные жители, усмотревшие в лице путешественника желанную добычу...

В огромной толще воды без дна и поверхности иногда встречаются коралловые рифы, образующие цепочки соединенных тонкими перемычками подводных пещер. В этих пещерах находятся дворцы знатных marid'ов. Самый большой из них - Citadel of Ten Thousand Pearls (Крепость Десяти Тысяч Жемчужин). Неподалеку находится проход на Plane of Air. Вода постепенно становится холоднее по мере приближения к Plane of Ice. Ближе к Plane of Steam появляется все больше и больше пузырьков пара. В направлении Plane of Ooze вода становится мутной и вязкой, а в направлении Plane of Salt - горькой от соли.

The Positive Energy Plane (План Положительной Энергии)



Это План Жизни - казалось бы, самое приятное место на свете. Однако, зто совсем не так - слишком большое количество знергии так же смертельно, как и слишком малое. Пространство заполнено таким ослепительно белым сиянием (намного более ярким, чем даже на Plane of Radiance), что путешественнику приходится защищать от него глаза, если он рассчитывает пользоваться ими и впредь. Но вовсе не яркий свет является главной опасностью зтого Плана. Опасным его делает Энергия - пребывание здесь подобно плаванию в океане злектричества. Сначала энергия жизни излечивает раны путешественника, а затем испепеляет его. Воздуха здесь нет.

The Negative Energy Plane (План Отрицательной Энергии)

Перо бессильно описать то полное и абсолютное запустение, отчаяние и одиночество, которое являет собой Negative Energy Plane. В отличие от Plane of Vacuum, зто не полное Ничто. Что-то здесь есть, и это что-то вытягивает жизнь из любого существа. Оно пожирает саму душу.

Positive Energy Plane весь заполнен светом, здесь же царит беспросветная тьма. Воздуха тоже нет. Самое известное поселение - Fortress of the Soul (Крепость Души). О живущих здесь undead'ах страшно даже упоминать :).

ФРАКЦИИ (FACTIONS)

Sigil

Sigil расположен на внутренней стороне гигантского тора, висящего над вершиной Бесконечного Пика, поднимающегося с Outlands. Этот город уникален. Такого вы не найдете нигде: он просто набит всевозможными вратами и порталами, которые ведут во все уголки вселенной, на все Планы. Но нужный портал надо найти, а еще надо найти и ключ к нему. Иногда порталы передвигаются, а иногда охраняются. Информация об этом крайне ценна. Каждая фракция знает, что знание - сила. Тот не видел настоящее могущество на Outlands, кто не видел Lady of Pain, беззвучно плывущую над городскими улицами. Она - единственная причина, по которой Sigil находится в безопасности, и даже самые могущественные существа держат себя в рамках. Из-за нее Blood War не выплескивается на улицы Sigil'а. Lady of Pain не говорит ни с кем и никто не говорит с ней, так как те, кто попытался это сделать кончили плохо.

Небольшую, но важную, часть населения города составляет раса таинственных существ dabus. Их можно безошибочно отличить от всех остальных по странной манере изъясняться - "произносимые" ими слова появляются у них над головой в виде символов-ребусов! По слухам все dabus являются слугами Lady of Pain.

Гигантское кольцо города условно разделено на несколько районов (Wards), в каждом из которых находится одна или несколько резиденций фракций:

The Lady's Ward - самая респектабельная часть города, где живут наиболее состоятельные его граждане. В ней находятся Городские Казармы, Суд, Тюрьма и Арсенал. Здесь расположена половина всех городских храмов. The Lady's Ward - наиболее организованная часть города. В ней поддерживается строгий порядок. Из местных достопримечательностей можно упомянуть Traban's Forge - кузницу дварфов, выходцев с Krynn'а, изготавливающую лучшую немагическую броню.

The Lower Ward - в зтом районе множество порталов на Нижние Планы - отсюда и название. Здесь можно встретить самых разных демонов чаще, чем в других частях города. В центре зтого, сужающегося со временем, района находится Great Foundry - источник промышленного загрязнения всего города. Другие достопримечательности зтого района - Shattered Temple и The Styx Oarsman (постоялый двор для демонов).

The Hive Ward - название района происходит от одноименного огромного, плотного и хаотичного скопления всевозможных строений. Здесь находится городской Морг, в который со всего города на огромных телегах свозят трупы. В The Hive можно найти The Gatehouse Night Market, где можно купить любую украденную накануне вещь.

The Clerk's Ward - здесь живут всевозможные бюрократы, писари, мудрецы и ученые. Наиболее значимые строения зтой части города - Hall of Speakers и Hall of Records. В ней же находится Civic Festhall - нечто среднее между концертным залом, театром, художественной галереей, таверной и винной лавкой. На весь Sigil знамениты The Greengage (здесь продают лучшие вина в городе) и Grundlethum's Automatic Scribe.

The Guilddhall и Market Wards - два самых маленьких района города, обычно считающихся одним. Здесь живут торговцы и мастеровые, поддерживающие жизнь огромного города. В зтой части города находятся The Great Gymnasium, The Great Bazaar и The Flame Pit ("баня" для существ с Нижних Планов и "конспиративная квартира" для Revolutionary League).

Жизнь в городе в огромной степени определяется фракциями (factions). Фракции - зто политико-философские объединения, играющие важную роль в жизни большинства жителей Sigil и других планаров. Фракцией руководит фактол (лидер) и группа факторов (помощников). Остальную часть фракционеров составляют активные члены фракции - фактотумы и неймеры - состоящие во фракции лишь формально.



The Athar (Defiers, Agnosticists, The Lost)

Эти люди утверждают, что великие и могучие Силы - лжецы! Те, кто объявили себя богами, так же смертны, как и все остальные. Да, они невообразимо сильны, но они не боги. Они умирают, они должны приносить счастье своим последователям и они часто дерутся между собой как малые дети. Тор, Зевс и другие - просто самозванцы. Но может быть существует и истинный бог, или даже несколько, но их сила за пределами всякого понимания. Смертные не могут видеть, говорить с ними или понимать их. Но Athar не глупцы. "Пусть Силы называют себя богами", говорят они. "Не стоит над зтим смеяться, чтобы не раздражать Силы". Со всей своей мощью разгневанные Силы могут быть опасными врагами. Все члены Athar хотят сорвать вуаль, открыть секрет лежащий за видимой вселенной и взглянуть в лицо непознаваемого.



Believers Of The Source (Godsmen)

Фактол: Ambar.

Штаб-квартира в Sigil: Great Foundry.

План: Ethereal Plane.

Союзники: Athar.

Враги: Нет.

Условия вступления: -1 к спасброскам для клериков.

Преимущества: +2 (+10%) к reaction roll при встрече с любым планарным существом.

Ограничения: "Иммунитет" к заклинаниям raise dead и ressurection :). Реинкарнация автоматически происходит в существо PC-расы.

Для них все вещи имеют божественную природу. Все может возвыситься к большей славе - если не в зтой жизни, так в следующей. Терпение - вот все, что для зтого нужно. Вот в чем дело: все - праймы, планары, просители, прокси, все они испытываются. Выживание, успех и возвышение - вот цель всего сущего. Потерпел поражение? Реинкарнируйся





и попробуй еще раз. Все просто и четко. Но это все не легко. Никто не знает, в чем состоит испытание. Надо ли быть добрым, злым или каким? Godsmen пытаются это понять. Но имеет место и обратный процесс - в следующей жизни можно стать праймом или кем-то еще хуже. Так Godsmen видят смысл существования вселенной. Прайм, Внешние и Внутренние Планы существуют для того, чтобы испытывать и очищать. Еще не ясно, что и как испытывается. Когда это станет ясно, Godsmen ускорят процесс конца вселенной и перейдут в некое новое качество.



The Bleak Cabal (Bleakers, The Cabal, Madmen)

"Смысла нет ни в чем", - говорят члены этой фракции, - "а кто сказал, что реальность должна иметь смысл?" Для этих людей вселенная - это даже не жестокая шутка, потому что это придало бы ей какое-то значение. Посмотрите на всех этих дураков, копошащихся повсюду и пытающихся отыскать смысл в том, что его не имеет. Они просто растрачивают свои жизни. И они называют Bleak Cabal безумцами - ха! Вот кредо члена этой фракции: "Вселенная не имеет и не предполагает смысл". Все ясно и четко. "Вселенная - без смысла" - это и вопрос, и ответ. Вступающий в Cabal должен перестать искать смысл, принять то, что происходит и углубиться в себя. Нет смысла вовне, но вот в чем вопрос: "Есть ли он внутри?"



The Doomguard

Фактол: Pentar.

Штаб-квартира в Sigil: Main Armoury.

План: Negative Energy Plane, Quasiplanes of Ash, Vacuum, Salt, Dust.

Союзники: The Bleak Cabal, the Dustmen.

Враги: The Fraternity of Order, the Harmonium.

Условия вступления: Клерики с доступом к сферам creation и healing не могут быть членами этой фракции.

Преимущества: +1 to-hit на мечах.

Ограничения: Должен быть провален спасбросок, чтобы подействовали лечащие заклинания!

Слыхал об энтропии? Оглянись вокруг: Все утекает, разрушается и останавливается. Люди умирают, земля подвергается эрозии, звезды гаснут, Планы растекаются. Это энтропия, удел вселенной. Многие считают это ужасным, но не Doomguard. Они вполне уверенны, что ничто не вечно. Это способ существования вещей - конечная цель. Дураки те, кто пытаются что-то исправить - остановить разложение и собрать все вместе - это неправильно. Они сражаются с естественной природой вселенной, пытаясь сделать что-то неестественное. Они не правы. Не поймите эту фракцию превратно. Это не то же, что построить дом и тут же его сломать. Такое строительство - часть всеобщего процесса разложения: каменщик обтачивает камни, лесоруб валит деревья, и термиты жуют балки, пока все не развалится само по себе. Вот более широкий взгляд на это. Тот придурок, кто не видит всей картины сходит с ума и разрушает все построенное.



The Dustmen (The Dead)

Фактол: Skall.

Штаб-квартира в Sigil: Mortuary.

План: Negative Energy Plane.

Союзники: The Bleak Cabal, the Doomguard.

Враги: The Sign of One, the Society of Sensation.

Условия вступления: нет.

Преимущества: Undead не нападают на них.

Ограничения: 1/2 от нормальной вероятности Resurrection Survival.

Эти ребята говорят, что Жизнь - это шутка, большой обман. Никто не жив; в самом деле, нет такой штуки, как Жизнь. Конечно, просители мертвы по сравнению с остальными из нас, но и все также мертвы - они просто не знают об этом. Так в чем же секрет? Он прост: "Все эти миры и все вселенные лишь тени другого существования". В эту вселенную существа попадают после смерти. Если бы все было живым, существовали бы боль и несчастье в этой вселенной? Конечно, нет! Жизнь предположительно должна быть радостной и полной положительных чувств. Существование беззвучно, пусто, полно боли и печали. Разве это радость? Это пародия на истинную жизнь. Неугомонные и торопливые умирают как дураки и, вероятно, принуждаются к повторному прохождению через все это снова - бесцельная трата времени! Секрет прост: Уважай Смерть и не веди себя с ней как слуга.



The Fated (Takers, The Heartless)

Члены этой фракции говорят, что вселенная принадлежит тому, кто сможет ее удержать. Каждый делает свою судьбу и некого больше винить за это. Тот, кто скулит о своих неудачах просто слабак. Тот, кто хочет преуспеть - добивается успеха. Так, по мнению Takers, работает вселенная: У всех есть великий потенциал, но далеко не все его реализовывают. Те, кто хорошо работают, получают заслуженное. Нет места печали для тех, кто не добился успеха - это их собственная неудача за их слабость. Кое-кто из мягкосердечных людей называет это жестокой философией. Что ж, это всего лишь оправдание их слабости. Конечно, сострадание должно иметь место, но его нужно заслужить. Большинство считает, что Fated только захватывают, но Takers скажут, что это далеко не все. Многое из того, во что они верят нельзя получить силой - уважение, например.



Fraternity Of Order (Guvners)

Они считают, что все существует по своим законам. Человечество имеет законы. Sigil живет по законам. Даже Нижние Планы имеют свои законы. Раз уж законы есть во всем, то почему бы не обратить их в свою пользу? Надо знать, как их соблюдать для своей выгоды и как их обходить не нарушая. Если все имеет свои законы, значит, есть законы и для всего в целом - для всех Планов, всей вселенной. И раз они существуют, то их можно познать. Видите, куда дело идет? Познай законы Планов, и ты узнаешь, как их нарушать, как использовать их себе на пользу. Так становятся крутыми настоящими профи, так получают силу. Пусть все остальные суетятся и ищут смысл вселенной. А не все ли равно в чем смысл, если он не может объяснить, как все устроено? Знание процессов сущего - вот что важно. Кому надо знать, что это значит, если можно использовать это для получения желаемого? В Sigil члены фракции Guvners играют роль судей и расхлебывают нескончаемый поток арестантов, который им поставляет Harmonium.



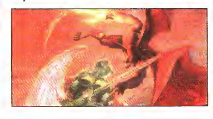
The Free League (Indeps)

Это не фракция, и никто не говорит им, что делать. Идея в том, что каждый знает правду, а все остальные нет - вот шанс, который нельзя упустить. А кто же прав - Guvners? Mercykillers? Chaosmen? С каких это пор расчетливый игрок ставит все свои деньги на один кон? Хотите остаться в живых - объединяйтесь. Free League - что-то вроде неформального объединения единомышленников. Они обмениваются новостями, распространяют работу и приглядывают друг за другом. Да, в таком месте как Планы, нельзя быть слишком осторожным. Некоторые считают Indeps трусами, опасающимися делать ставки на правду, но сами они считают себя свободными мыслителями, отвергающими оковы чьей-то слепой идеологии. Правда и то, что некоторые из них не хотят делать выбор из-за страха задеть ту или иную силу. Но многие ищут свою правду - возможно даже вплоть до основания своей новой фракции.



The Harmonium (The Hardheads)

Секрет вселенной? Он прост и каждый член Harmonium его знает: "Harmonium всегда прав." Цель каждого просвещенного существа во вселенной - жить в гармонии со всеми остальными. Оглянись вокруг: мир или война - вот два единственных истинных состояния вселенной. Harmonium говорит, что есть только один путь к миру - их путь. Война или мир - ссориться друг с другом или вступить в Harmonium - вот и все варианты. Harmonium верит, что абсолютная цель вселенной зто всеобщая гармония, и они готовы распространить свою веру на все существа всех Планов. Если для зтого необходимо вбивать истину в головы, что ж, члены Harmonium готовы бить по головам. В Sigil эта фракция играет роль полиции, и ее члены никогда не утруждают себя размышлениями над выбором: арестовывать или нет :) . Конечно, мир не может быть достигнут в ближайшее время, но каждый раз, когда Harmonium избавляется от врага, вселенная делает шаг, приближающий ее к всеобщей гармонии.





The Mercykillers (Red Death)

Фактол: Allison Nilesia

Штаб-квартира в Sigil: Prison.

План: Acheron.

Союзники: Harmonium, Guvners, Doomguard.

Враги: Signers, Sensates, Anarchists.

Условия вступления: Lawful.

Преимущества: Detect Lie 1/day.

Ограничения: жестокое наказание за нарушение законов.

Пока члены зтой фракции заняты делом, правосудие насаждается повсюду, и никто не может уйти от него. Те, кто все же попытаются, будут иметь дело с членами этой фракции, так что лучше не пытаться. Вот для чего существует закон - чтобы видеть, как вершится правосудие. Ничто не остановит члена зтой фракции от преследования преступника, даже если им окажется его родственник или близкий друг. Правосудие очищает людей от зла и делает их чище, лучше приспособленными для вселенной. Когда все будут очищены, тогда вселенная достигнет совершенства, а совершенство - цель вселенной. Но многие не согласны с такой логикой. Для них Mercykillers не находятся над законами или хотя бы на их уровне. Сами Mercykillers не любят такие настроения, но они не могут повесить кого-то за его убеждения - по крайней мере, в большинстве мест. Они говорят, что не создают законы, а только насаждают их. Они не лучше остальных, но и не хуже некоторых. В Sigil эта фракция исполняет наказание по приговорам судей из Guvners.



The Revolutionary League (Anarchists)

"Эта вселенная, зти боги, они все прогнили!" - кричит эта фракция. "Они ведут народ в неверном направлении, делая их рабами власть имущих. Все старые верования - ложь". Они заявляют, что Guvners, Chaosmen, Mercykillers, Athar - всем им до последнего нет никакого дела до правды. Их фактолы процветают, имеют деньги, телохранителей и влияние. Они не ищут правду; они просто хотят удержать то, что имеют. Анархисты также говорят, что пришло время больших перемен. Пришло время освободиться от цепей и искать настоящую истину. И зто свершится только тогда, когда будут сорваны оковы всех остальных фракций. Тогда их члены смогут сделать свободный выбор. Но какая фракция отпустит своего члена на свободу? Например, скажет ли Harmonium: "Да, мы были не правы. Идите и найдите свой путь". Да никогда! Только когда все фракции падут, народ и сможет найти истину. Разрушить все до основания и построить новый мир из обломков - вот весь план.



The Sign Of One (Signers)

Каждое индивидуальное существо уникально. Вот в чем величайшее достоинство вселенной - каждое живое (или мертвое) существо отличается от остальных. Очевидно, что вселенная окружает личность, по крайней мере, в это верит зта фракция. "Все достаточно просто", - говорит каждый из них. "Мир существует потому, что разум воображает его. Исчезнет личность, исчезнет и вселенная". Следовательно, каждый Signer - самая важная личность во вселенной. И если не останется ни одного такого "всезнайки", остальные фракции просто перестали бы существовать. Будь полегче с ними, потому что они могут вообразить нечто из небытия. Могут ли они сделать это на самом деле? Может быть и нет, но не будь дураком и лучше не рискуй. Куча народа исчезла без следа, и многие из них были врагами Signers. Это наводит на размышления, не так ли?



The Society Of Sensation (The Sensates)

Фактол: Erin Darkflame Montgomery.

Штаб-квартира в Sigil: Civic Festhall.

План: Arborea.

Союзники: Signers, Guvners, Indeps.

Враги: Doomguard.

Условия вступления: Нет.

Преимущества: 60' infravision, +1 s/t vs. poison, +1 surprise roll.

Ограничения: неумеренное любопытство.

Согласно этой фракции, вселенная познаваема через чувства - единственное доказательство ее существования. Без опыта, без ощущений не могут существовать вещи. Если вы не можете попробовать суп на вкус, это значит, что супа нет. Единственный способ удостовериться в существовании чего-либо - использовать чувства. Это не слишком тяжело понять. Что реально, описание розы или сама роза? Только безумец выберет описание, которое не существует в реальности. У него нет запаха, шипов или цвета. Выбирайте саму розу, которая вполне реальна, и узнайте ее по своему опыту. Чувства - это единственный способ узнать вселенную. Если зто верно, то все-

ленная имеет пределы, и можно попытается познать ее всю на своем опыте. Следует избавиться от напряжения и всесторонне исследовать вещи. Только после этого секреты вселенной начнут раскрывать себя.



The Transcendent Order (Ciphers)

Эти ребята говорят, что слиться с вселенной можно только прекратив думать и начав действовать. Действия без обдумывания есть чистая форма мысли. Когда ты сможешь узнать, что надо делать даже не думая об этом, тогда ты и станешь одним целым с вселенной. Вот как все работает. Каждый является частью вселенной, и никто не отделим от нее. Таким образом, каждый знает, что делать и когда. Проблема в том, что некоторые начинают думать и вносят беспорядок в систему. Размышления ведут к колебаниям и сомнениям. Они берут верх над инстинктами и отделяют "мыслителя" от вселенной. В тот самый момент, когда бедняга подумает что-то, нужное действие в правильный момент будет потеряно. Когда разум и тело придут в гармонию, дух будет настроен на вселенную. Настоящий профи понимает предназначение вселенной и знает где и что он должен делать.



The Xaositects (Chaosmen)

Фактол: Karan.

Штаб-квартира в Sigil: Hive.

План: Limbo.

Союзники: Doomguard, Bleak Cabal.

Враги: Harmonium, Guvners.

Условия вступления: Chaotic.

Преимущества: Babble 1/week.

Ограничения: никогда не занимаются чем-то долгое время.

Вселенная не была рождена из Хаоса - вселенная и есть Хаос. Ни в чем нет, ни порядка, ни системы. Во вселенной нет смысла - великий секрет, который остальные боятся понять! Посмотри вокруг. Есть система в этом бытие? Есть порядок, дающий смысл всему? Нет, нет и нет. Так зачем бороться с этим, ведь Хаос это суть всего? Он имеет красоту и чудеса сам по себе. Наблюдая Хаос, учась понимать его случайность и величие запутанности, Chaosmen изучают секреты вселенной. Они хотят играть с бесформенным Хаосом и быть частью его неконтролируемой энергии.

The Outsiders (The Clueless)

Это не фракция, а просто новички-приключенцы из разных миров Первичного Материального Уровня.

ВОЙНА КРОВИ (BLOOD WAR)

Нижние Планы - место обитания злобной расы существ, называемых fiends (демоны). Мудрецам известны три основные разновидности fiends, хотя могут существовать и другие. Это baatezu, tanar'ri и yugoloth. Это древняя раса и вся ее история - это история бесконечных жестоких конфликтов, известных как Blood War. Эта война на полное истребление длится столь долгое время, в сравнении с которым история человечества - всего одно мгновение. Так или иначе, этот конфликт затрагивает жизнь каждого планара. Некоторые считают, что война идет за слияние всех Нижних Планов в один План Абсолютного Зла. Как бы там ни было, Blood War - настоящее спасение для всех смертных и не только для них. Прикиньте, что бы было, если бы все демоны объединились и обратили бы свои усилия не на истребление друг друга, а на завоевание всех остальных Планов?

Baatezu (Lawful Evil)

Они обитают на девяти слоях Baator'a. Baatezu исключительно злобные и высокоорганизованные существа. Их объединяет крайне жесткая иерархическая структура, в которой низшие существа имеют возможность "продвинуться" вверх, превратившись в более высокую форму baatezu. Жизненная сущность умерших lawful evil существ с Прайма попадает в Nine Hells и трансформируется в nipperibo или lemure. Эти fiends, объединенные в огромные армии по 100.000 существ, составляют основу пирамидальной иерархии baatezu. На ее вершине находится Dark Eight - восемь могущественных pit fiends. Главная цель baatezu - учинить полный геноцид своим древним врагам - tanar'ri. В войне они опираются не только на свои невероятные боевые способности, но и на отлично продуманную стратегию и тактику.

Известно множество разновидностей baatezu:

- Greater: amnizu, cornugon, gelugon, pit fiend;
- Lesser: abishai, barbazu, erinyes, hamatula, osyluth;
- Least: nupperibo, spinagon;
- lemure.

Tanar'ri (Chaotic Evil)

Обитающие на бесчисленных слоях Abyss tanar'ri - чудовищная комбинация Зла и Хаоса. Для них характерно отсутствие всяческой дисциплины, что сильно мешает им в ходе войны с baatezu. Они сражаются не только с ними, но и с другими tanar'ri. С другой стороны, это компенсируется тем, что их в 100 раз больше, чем их врагов. То, что война с baatezu еще продолжается, несмотря на крайнюю хаотичность tanar'ri, является заслугой балоров, силой принуждающих более слабых демонов сражаться. Chaotic evil существа с Prime material plane после смерти попадают в Abyss и принимают форму низших из tanat'ri - manes.

Известно множество разновидностей tanar'ri:

- True: balor, glabrezu, hezrou, marilith, nalfeshnee, vrock;
- Greater: babau, chasme, nabassu;
- Guardian: molydeus;
- Lesser: alu-fiend, bar-lgura, cambion, succubus;
- Least: dretch, manes, rutterkin.

Yougoloth (Neutral Evil)

Tanar'ri и baatezu не могут попасть на plane друг друга, и война между ними проходит на других lower planes. Здесь обитает еще одна раса fiends - yougoloth. В Blood War они являются наемниками, сражающимися за ту сторону, которая больше заплатит. Купить услуги всей этой расы было бы подавляющим успехом для одной из сторон в войне, но из-за своей злобной сущности yougoloths никогда и никому не будут перманентно верны. Истинная цель yougoloth - способствовать взаимному истреблению tanar'ri и baatezu. После этого yougoloth собираются подчинить Нижние Планы себе.

Neutral evil существа с Prime material plane попадают после смерти во владения yougoloth, где они принимают форму larva.

Известно множество разновидностей yougoloth:

- Greater: arcanaloth, nycaloth, ultroloth;
- Lesser: dergoloth, hydroloth, mezzoloth, piscoloth, yagnoloth.

▲

Planescape в Internet

Если вам и ЭТОГО недостаточно, то сведения по вселенной Planescape вы можете почерпнуть из следующих источников:

http://www.mimir.net/
http://www.planescape.com/
http://www.planescape-torment.com/
http://nav.webring.com/cgi-bin/navcgi?ring=planes;list/
http://nav.webring.com/cgi-bin/navcgi?ring=sigil;list/
http://rpg.gamenavigator.com/torment/

Magic: The Gathering

Портал: как стать чемпионом?

Материал подготовлен при участии А.Елизарова

В этой статье рассмотрен "Портал" - версия Magic: The Gathering, разработанная специально для начинающих игроков. Вы узнаете, какими ресурсами стоит воспользоваться для "сборки" непобедимой колоды, о свойствах существ и цветах магии, и о тех стратегиях, которые могут быть реализованы в колдовском поединке.

Магические атрибуты на любой вкус

Если вам никогда не приходилось сталкиваться с Magic: The Gathering, то понять принцип новой игры на практике вы сможете с помощью опубликованной на страницах этого журнала демо-версии, составленной на базе "Портала".

Однако хотим вас сразу предупредить: "демонстрашка" дает лишь самые общие представления и поэтому о версии "Портал" мы расскажем вам более подробно.

Сначала - о ресурсах. В "Стартовом наборе" (Game box) вы найдете две колоды (по тридцать карт в каждой), бустер – дополнительный набор из пятнадцати карт, два игровых поля – счетчики жизни и правила на русском языке с описанием структуры магического поединка и всех карт, входящих в версию "Portal Second Age". В стартовом наборе встречаются карты всех пяти видов магии.

Готовая колода (Preconstructed Desk) состоит из сорока карт, пятнадцать из которых - карты земель, остальные двадцать пять – существа и заклинания. Готовые колоды бывают пяти видов – по принятым в Magic: The Gathering цветам магии: черной, белой, зеленой, красной и синей.

Бустер (Buster) – еще одно расширение, о котором мы упомянули чуть выше. В него входят 15 случайным образом подобранных карт. В каждом бустере содержится одна редкая карта, три необычных, девять простых и две земли.

Разноцветье колод

Один из самых распространенных вопросов, который обычно задают начинающие игроки, звучит приблизительно так: "А какие виды магии предпочтительнее?".

Еще бы тут не задуматься. На пять видов магии приходится двести с лишним заклинаний. А в турнирной колоде должно быть минимум сорок карт. Как быть?

Прежде всего, необходимо разобраться, какие свойства присущи каждому цвету. Чтобы немного облегчить вам задачу, ниже, мы приводим краткие характеристики каждого вида магии.

Красная - обладает наибольшим числом заклинаний, уничтожающих земли противника, причиняющих вред его "здоровью" и существам. Сильные и слабые существа распределены поровну. Некоторые из них обладают иммунитетом к "болезни вызова" - то есть могут сражаться сразу при входе в игру, а не дожидаются следующего хода. Очень мало летающих монстров.

Зеленая - в ее распоряжении больше всего мощных монстров. Некоторые из них обладают такими "хитрыми" свойствами, как защита от существ определенного "цвета" или право "выборочного удара" – в этом случае повреждения можно наносить либо самому магу, либо его существам. К сожалению, вся зеленая армада - сухопутная, а особо крупные твари требуют много маны. Хотя они того стоят. Заклинания на любой вкус, но их меньше чем в других школах.

Синяя - заклинания "синей школы" не наносят противнику прямых повреждений, зато отлично служат для нейтрализации вражеских заклятий и манипуляций его существами: не дают входить им в игру, во время поединка выводят обратно в колоду. Среди синих существ немало летающих.

Белая - способствует восстановлению "здоровья" игрока, повышают боевые показатели (здоровье и силу) его существ. Часть "белой гвардии" обладает способностью к полету, другая – обладает полезными свойствами при блокировании и атаке. Один из недостатков белой магии - ее неагрессивность и очень маленькое количество сильных существ.

Черная - "черные" монстры и заклинания позволяют сбрасывать карты противника, уничтожают его существ, независимо от величины их жизненного потенциала, снимают пункты здоровья, усиливают ваши атаки. Основной недостаток: иногда черная магия может принести вред и вам самим.

Теперь поговорим о правилах составлении турнирной колоды. Как уже говорилось выше, в нее должно входить сорок карт. Наиболее эффективно работают колоды, базирующиеся на одном или двух видах (обычно говорят "цветах") магии. Соотношение земель (их еще называют "мана"), которые предоставляют игроку магические ресурсы для применения заклинаний и непосредственно самих заклинаний, обычно делают из соотношения: два к трем. Обратите внимание, чтобы колоды не состояли только из существ или заклинаний. Также не стремитесь набрать лишь одних сильных (либо слабых) монстров. Хорошо, если ваши заклинания и существа подобраны так, чтобы работать в единой связке, согласно выбранной вами стратегии

Обычно, для успешного ведения поединка лучше всего, если ваши карты-заклинания, образующие боевую колоду относятся к одному или двум видам (цветам) магии. Затем следует определить какую стратегию можно реализовать с помощью имеющихся у вас карт. Вот наиболее распространенные типы боевых колод и их условные названия.

- "Пожиратель земель" или граундбрейкерная колода (от англ. ground - земля, break - разбивать, ломать). Стратегия колоды заключается в уничтожении "земель" противника, которые дают магическую энергию. В результате тот оказывается не в состоянии создавать существа и заклинания. Это достигается за счет заклинаний черной, красной и зеленой магии, а также некоторых красных существ, обладающих способностью разрушать земли противника. Как правило, в такую колоду добавляют "зеленые" заклинания, которые "вне очереди" вытаскивают из колоды карты земель. Возможные сочетания цветов граундбрейка: черно-красный, черно-зеленый и красно-зеленый. Последний вид самый распространенный.

- "Контроль-колода". Стратегия такой колоды состоит в нейтрализации заклинаний противника, уничтожении его существ еще до вступления их в игру. Также вы можете возвра-

щать вражеских существ обратно в колоду или в руку своего оппонента. То же самое делают и некоторые существа. Однако на все эти хитрости способна только синяя магия.

- "Пустая рука" или дискардная колода (от англ. discard - выбрасывать). Название колоды говорит само за себя: одни заклинания и существа заставляют противника сбрасывать карты с руки (в том числе и по вашему выбору), другие вынуждают сбрасывать находящихся в игре существ. На подобных "безобразиях" специализируется черная магия.

- "Летающая" колода. Здесь ставка делается на летающих монстров, которые не могут быть блокированы сухопутными существами. Такой колодой обычно играют против красно-зеленых колод. Чтобы "навербовать" побольше летающих существ вам понадобиться белая и синяя магия.

- "Стая" или быстродействующая колода. Содержит много "мелких" существ, на чью инициацию не требуется больше одной-двух ман (т.е. земель, из которых вы черпаете магическую энергию). Атаки "малышей" желательно сопровождать заклинаниями увеличивающими их боевую мощь. Такие заклинания вам предоставит белая, зеленая и черная магия.

Способности существ

У начинающего игрока практически всегда возникает затруднения с оценкой той или иной карты, определения полезности ее возможностей.

Для этого необходимо выработать ряд принципов, которые помогут в столь непростом деле. Лучше всего начать с карт существ (creatures), которые достаточно просто поддаются анализу. Оценивая карты существ, обычно принимают во внимание цену применения (casting cost) и способности (abilities) конкретной карты. Опять же, двигаясь от простого к сложному, начнем именно со способностей.

Способности существ делятся на два вида: глобальные (global), то есть полезные во всех случаях, и сфокусированные (focused), то есть используемые в определенных ситуациях.

Вот список способностей, встречающихся у карт из игровой версии "Портал" в порядке их наибольшей эффективности.

Глобальные способности (global abilities)

Атака без поворачивания карты (non-tapping attack). Возможно, самая сильная способность. Такие существа, как Архангел, Алаборнский Гренадер и Грифон в Доспехе очень эффективны. Стандартная карта может использоваться либо в нападении, либо в защите, а неповорачивающаяся и в той, и в другой ситуации. Это означает, что такая карта в два раза превосходит обычную!

Полет (flying). Наиболее явное преимущество полета - избежание блокировки противником. Уже одно это достаточно ценно. К тому же, существа с полетом сами способны блокировать. Наконец,

преимущество полета над другими уклоняющимися (evasive) способностями, как, например, знание земель (landwalking), в том, что полет не зависит от цвета карт, используемых противником.

Отсутствие болезни вызова (celerity). Существа, обладающие данной способностью, делают игру непредсказуемой, что может заставить вашего оппонента прибегать к защитной стратегии, придерживая существо для блокировки.

Пробивающий удар (trample). Эта способность (в "Портале" ей обладают зеленые существа: Змей-Душитель, Одинокий Волк) позволяет вам быть уверенным, что вы обязательно нанесете повреждение противнику, пробившись сквозь его блок. Однако подобное далеко не всегда полезно, поэтому пробивающий удар не стоит рассматривать как несомненное преимущество.

Сфокусированные способности (focused abilties) и способности неоднократного применения (reusable abilities)

Знание земель (landwalking) - лучшая возможность избежать блокировки атаки. Существенный ее минус состоит в том, что вы заранее не можете знать, есть ли в колоде противника земли необходимые для данной способности.

Естественно, при равенстве атакующих/защитных возможностей карт, более ценной будет та, которую можно применять неоднократно. Пример одноразовой карты: Гоблинский Поджигатель дает возможность единовременно нанести сопернику или его существу 1 единицу повреждения.

Способности, требующие поворота карты (tapping abilities)

Большая часть способностей реализуется поворотом карты. Это приводит к двум немаловажным эффектам. Во-первых, такие способности не могут быть использованы сразу же из-за болезни вызова, что дает противнику один ход на уничтожение вашей карты. Во-вторых, эти способности реализуются только один раз за ход, поэтому карта, сравнимая по стоимости и имеющая такой же эффект, но не требующая поворота - гораздо предпочтительнее.

Способности, требующие пожертвования (abilities requiring sacrifice)

Всегда следует обращать внимание на цену активации подобных карт. В любом случае жертва оправдана только в случае стопроцентного получения желаемого эффекта.

А теперь внимание!

Компания Саргона приглашает вас посетить игровые клубы в Москве (ул. Нелидовская, 20/1, м. Сходненская) и Санкт-Петербурге (Новочеркасский пр., 47/1, м. Новочеркасская). Там вы сможете получить консультации опытных игроков, найти друзей и единомышленников, поменяться картами, принять участие в еженедельных турнирах.

Турниры для профессиональных игроков проводятся по субботам и воскресеньям в 12 часов в Москве и по субботам в 14 часов в Санкт-Петербурге. В это же время, только по воскресеньям, в Петербурге начинаются турниры для начинающих, по версии "Портал". Участие в турнирах бесплатное. Призы гарантируются. Приходите!

Кроме того, осенью 1999 года в Санкт-Петербурге состоится городской чемпионат по "Порталу". Главный приз – **персональный компьютер**! ▲

Наши люди за границей

Александр Балашев
специально для "Навигатора"

Несмотря на то, что в нашей стране Magic: The Gathering официально существует чуть более года, уже состоялся национальный чемпионат, а его победитель - петербуржец Константин Фирсов, представлял Россию на чемпионате мира в Японии, где занял 130-е место (из 206 претендентов). Ниже мы предлагаем вашему вниманию интервью с Константином.

Александр Балашев: Константин, как вы оценивали свои шансы до начала чемпионата?

Константин Фирсов: Честно говоря, отправляясь на чемпионат, я особо на счет своих возможностей не обольщался. Играю я всего лишь полтора года, а соревноваться мне пришлось с намного более

опытными игроками. Насколько я понял из общения с другими участниками, я был одним из самых неопытных игроков, но, поскольку Россия впервые была представлена на чемпионате мира, это обусловило определенный интерес к моей игре, как участников чемпионата, так и корреспондентов некоторых крупных интернет-серверов, посвященных Magic (одно из моих интервью можно прочитать на сайте NewWave).

АБ: Какими колодами вы играли?

КФ: В Standart (Type II) я играл колодой моего любимого типа - Blue Control, с которой, по сути, я и начинал играть в "живой" Magic. К сожалению, мне не повезло с противниками - четверть всех Hatred'ов на турнире досталась мне: пятеро из шести моих оппонентов играли именно Hatred'ом, что слегка меня злило - ну никакого разнообразия! Мой шестой противник играл черным контролем с теми же самыми проклятыми Phyrexian Negator'ами. Общий результат: 3-3.

В первом драфте я собрал черно-белую колоду. Погнавшись за несколькими хорошими белыми картами, я забросил свой любимый (в драфте) зеленый цвет, что, как выяснилось при составлении колоды, было тактически неверным решением. В колоде практически не было хороших крич, и я рассчитывал, что сыграю этой колодой 0-3. В итоге я сыграл 1-2, выиграв у человека с абсолютно неработоспособной колодой.

Во втором драфте, наученный горьким опытом, я решил собрать черно-зеленую колоду, чему немало способствовали доставшиеся мне хорошие черные карты и толстые зеленые кричи. Колода выглядела очень хорошо, но я умудрился проиграть первый матч (первую дуэль из-за mana screw, а вторую - из-за color screw), легко выиграв последующие два. Результат: 2-1.

В Extended я выбрал Necro, которой, в свое время, достаточно успешно играл на локальных турнирах. Однако из-за того, что на чемпионате я встречался с колодами, знакомыми мне по типам, но значительно превосходящими по качеству свои российские аналоги (а точнее, копии), мое выступление в Extended могло закончиться с лучшим результатом только в случае крупного везения в виде оппонентов исключительно со Sligh и Jank. Мой результат: 2-4.

АБ: Насколько "домашние заготовки" иностранных игроков отличались от тех колод, которые вам доводилось встречать в России?

КФ: В Standart (Type II) они практически не отличались. Тут Россия не отстает. Все новые колоды копируются очень быстро. А вот в Extended... Россия (могу говорить только за Петербург) слишком поздно включилась в игру, не хватает очень большого количества старых карт.

АБ: Что вас больше всего поразило во время чемпионата?

КФ: Собственно, чемпионат ничем не отличается от обычных турниров, за исключением того, что на чемпионате все четче организовано, и правила соблюдаются гораздо строже.

АБ: Чем иностранные игроки отличаются он наших?

КФ: Единственное глобальное отличие в том, что, обладая большим опытом, они меньше ошибаются.

АБ: Довелось ли вам побывать в японских клубах MTG?

КФ: К сожалению, график игр был очень плотен, так что на посещение японских клубов у меня не было времени. Для этого надо было приезжать заранее. Могу лишь порекомендовать отчет Gary Wise, в котором он подробно об этих клубах рассказывает.

АБ: Насколько развит MTG в Японии?

КФ: уровень развития Magic в Японии намного превосходит наш. Там (по слухам) около 300000 игроков. Самый большой турнир собрал около 3800 человек, что говорит само за себя.

АБ: Встретились ли вам на чемпионате совершенно неизвестные (оригинальные) типы колод, карты?

КФ: Неизвестных типов колод я не встретил, а вот известных только понаслышке - да. Например, отсутствующий у нас Jank.

АБ: В чем, на ваш взгляд, причина поражения на чемпионате: "не расклад", очень сильный соперник, неверная стратегия игры, усталость, нервное напряжение?

КФ: По-моему, сказалась неготовность к такому высокому уровню соревнований, не очень подходящая Extended-колода, недостаточное количество сыгранных драфтов, некоторые мои игровые ошибки и немного невезения.

АБ: Если бы чемпионат с вашим участием можно было бы повторить, что бы вы изменили в своих действиях, колоде и т.д.?

КФ: Свои игровые ошибки я уже давно проанализировал, а все остальное - пустые и бесполезные "если бы". Чемпионат закончился.

АБ: Есть ли у российских игроков шанс стать призерами чемпионата такого уровня? Если нет, то чего, на ваш взгляд, не хватает?

КФ: Шанс, безусловно, есть. Не хватает опыта участия в соревнованиях столь высокого уровня, но со временем он появится.

Magic The Gathering

Примерная партия

В этих инструкциях подробно описана примерная партия в Magic The Gathering, которую вы можете разыграть при помощи имеющихся у вас карт. Если во время игры у вас возникнут вопросы - загляните в изложенные ниже правила.

Что делать при каждом ходе.

1. Разверните все свои карты, повернутые при прошлом ходе.
2. Возьмите новую карту из колоды.
3. Выложите землю, если у вас есть карты земель.
4. Нападите на противника (если хотите). В нападении может участвовать любое количество ваших существ, однако вы не можете нападать на существ, принадлежащих противнику. Поверните нападающее существо - тем самым вы показываете, что оно нападает.

Ваш противник может блокировать нападающих. Каждое нападающее существо может быть заблокировано любым количеством развернутых (то есть, не повернутых) существ. Повернутые



существа не могут блокировать. Нападающее существо наносит повреждения блокирующему, и наоборот.

Незаблокированные нападающие наносят повреждения вашему противнику. Если при этом его жизнь уменьшается до 0 или меньше, вы побеждаете.

5. Выложите существа (если хотите). Вы можете выложить любое количество существ, за которое можете заплатить. За каждое существо необходимо повернуть земли, количество и тип которых определяется ценой существа.

6. Завершите свой ход и сообщите об этом противнику. Все повреждения, нанесенные существам, пропадают.

Порядок карт

Если вам захочется снова воспроизвести примерную партию, положите карты в следующем порядке (начиная с верха колоды):

Колода игрока А: лес, Norwood Ranger, болото, Goblin Raider, Ogre Berserker, гора, Prowling Nightstalker, болото, Moaning Spirit, Darkmor Scorpion, гора, Goblin Raider.

Колода игрока В: остров, Talas Scout, равнина, Alaborn Trooper, Plated Wurm, лес, Talas Air Ship, остров, Wild Griffin, Talas Merchant, равнина, Volunteer Militia.

Ход 1

Игрок А

Возьмите новую карту (шестую) и выложите лес. Вы не нападете, потому что у вас еще нет ни одного существа. Выложите Norwood Ranger (чтобы заплатить за него, поверните свой лес). Существа не могут нападать в тот ход, когда они были выложены, поэтому на этом ваш ход заканчивается.

Игрок В

Возьмите новую карту и выложите остров. Вы не нападаете, потому что у вас нет ни одного существа. К сожалению, вы не можете выложить ни одного существа, потому что у вас для этого не хватает земель.

Ход 2

Игрок А

Разверните, возьмите новую карту и выложите гору. Нападите на игрока В своим Ranger (поверните карту). У игрока В нет ни одного существа, которым он мог бы блокировать, поэтому его жизнь уменьшается до 4. Выложите Goblin Raider (чтобы заплатить за него, поверните обе свои земли). На этом ваш ход заканчивается.

Игрок В

Разверните, возьмите новую карту и выложите равнину. Затем выложите Talas Scout, (чтобы заплатить за него, поверните обе свои земли). На этом ваш ход заканчивается.

Ход 3

Игрок А

Разверните, возьмите новую карту и выложите болото. Затем нападите на игрока В своими Ranger и Goblin. Игрок В решает заблокировать Ranger своим Scout (оба существа остаются в живых). Не заблокированный Goblin наносит повреждения Игроку В, жизнь которого уменьшается до 3. На этом ваш ход заканчивается.

Сражение

Чтобы определить результат сражения, сравните силу/здоровье существ. Scout блокирует Ranger, каждое существо наносит своему сопернику 1 повреждение. Оба существа остаются в живых (а повреждения пропадают в конце хода).

Игрок В

Разверните, возьмите новую карту и выложите лес. Нападите на игрока А своим Scout. Существа Игрока А не могут атаковать, потому что они повернуты; жизнь Игрока В уменьшается до 4. Затем выложите Alaborn Trooper (чтобы заплатить за него, поверните все три земли).

Ход 4

Игрок А

Разверните, возьмите новую карту и выложите болото. Нападите на Игрока В своими Goblin и Raider. Игрок В решает заблокировать Goblin своим Trooper, и Goblin погибает. Ranger не был заблокирован, поэтому жизнь Игрока В уменьшается до 2. Затем выложите Prowling Nightstalker (чтобы заплатить за него, поверните все четыре земли).

Сражение

Trooper наносит 2 повреждения Goblin и убивает его. Goblin наносит 2 повреждения Trooper, но тот выживает. Игрок В получает 1 повреждение от незаблокированного Ranger.

Игрок В

Разверните, возьмите новую карту и выложите остров. Нападите на Игрока А своим Scout (Trooper остается блокировать следующее нападение Игрока А). Существа игрока А не могут заблокировать летающее существо (flying), поэтому его жизнь уменьшается до 3. Поверните все свои земли и выложите Talas Air Ship. Ваш ход закончен.

Сражение

Scout умеет летать (flying), поэтому его могут блокировать только другие летающие существа. Конечно, Nightstalker хотел бы заблокировать Scout, потому что он наверняка победил бы в сражении, но Scout просто пролетает над его головой.

Игрок В также мог напасть своим Trooper, но он не хочет поворачивать это существо, чтобы заблокировать нападение Игрока А при его следующем ходе.

Ход 5

Игрок А

Разверните и возьмите новую карту. Вы не выкладываете землю (потому что у вас нет ни одной земли). Нападите на Игрока В своим Nightstalker. Игрок В хотел бы заблокировать Nightstalker, но в тексте карты сказано, что его могут блокировать только черные существа. Все существа игрока В - либо белые, либо синие. Nightstalker невозможно заблокировать, поэтому он наносит 2 повреждения игроку В. Жизнь игрока В падает до 0. Вы победили!

Игрок В

Конец игры.

Перетасуйте вашу колоду и вызовите Игрока А на матч-реванш!

Правила

В карточной игре **Magic: The Gathering**, или просто **Magic**, карты превращаются в магических существ, сражающихся на вашей стороне. Вашему вниманию предлагается специальный, ускоренный и упрощенный вариант игры. Он дает первое представление о тех возможностях, которые кроются в мире Magic.

Цель игры

Нападая на противника своими существами, сократить его жизнь с 5 до 0.

Суть игры

Каждый игрок тасует свою колоду и берет из нее пять карт (если вы рассматриваете партию-пример, не тасуйте карты). При каждом ходе вы можете выложить землю из своей руки, напасть на противника, и призвать на свою сторону новых существ. Выложенные земли остаются в игре, с каждым ходом их становится все больше и больше. Вы получаете все более сильных существ до тех пор, пока не победите противника или не будете побеждены сами.

Основы

Просмотрите карты двух мини-колод (но не смешивайте колоды и сохраните прежний порядок карт).

Земли (Land) делятся на пять типов: равнины, острова, болота, горы и леса.

Существа (Creature) делятся по пяти цветам: белый, синий, черный, красный и зеленый (цвет существа определяется цветом рамки на карте, а не рисунком).

Чтобы призвать существо, вы должны располагать определенным количеством земель. Существа каждого цвета связаны с некоторым типом земли. Символ и число в правом верхнем углу карты существа говорят о том, какие земли нужны для его вызова.

Существа сражаются на вашей стороне. Они нападают на вашего противника и отражают нападения его су-

ществ. Выложенная карта продолжает участвовать в игре. Впрочем, существа могут погибнуть в сражениях. Мертвое существо кладется в стопку использованных карт лицевой стороной вверх.

В правом нижнем углу каждой карты существа находятся два числа. Первое (с изображением меча) определяет силу - то есть количество повреждений, которое существо наносит в сражении. Второе число (с символом щита) определяет здоровье существа - то есть количество повреждений, которые нужны для того, что бы его убить.

Используя землю для вызова существа, вы поворачиваете ее карту. Тем самым вы показываете, что карта не может использоваться до вашего следующего хода.

Нападающие существа также поворачиваются.

Начало хода

Каждый ход начинается с разворота всех ваших повернутых земель и существ. Это позволяет вам воспользоваться ими снова.

После разворота вы берете новую карту. В руке можно иметь и более пяти карт. Если вы не можете взять новую карту из-за того, что в вашей колоде не осталось ни одной карты, вы проигрываете (вероятно, вы и ваш противник нападали друг на друга реже, чем следовало).

При каждом ходе можно выложить лишь одну землю. Если у вас в руке нет ни одной земли, значит, этим ходом вы не выкладываете землю.

Нападение

Вы можете напасть на противника всеми или некоторыми из ваших существ (а можете и не нападать). Все нападения происходят одновременно, но существа нападают по отдельности, а не одной большой группой.

Поверните все существа, которыми вы желаете напасть на противника. Вообще говоря, вы не обязаны нападать, но если у вас возникнут сомнения - нападайте. Вы не поворачиваете земли, чтобы заставить существо напасть; это делается лишь при вызове самого существа.

Блокирование

После нападения ваш противник может заблокировать нападающие существа. Каждое развернутое (не повернутое) существо обороняющегося игрока может заблокировать одно нападающее существо. Повернутые существа не блокируют, поэтому нападавшие существа не смогут блокировать следующим ходом. Одно нападающее существо разрешается блокировать сразу несколькими существами. Блокирующие существа не поворачиваются.

Летающие существа (flying)

Летающее существо может быть заблокировано только другими летающими существами. Talas Air Ship (летающее существо) можно заблокировать Moaning Spirit (тоже летает), но нельзя заблокировать Prowling Nightstalker (не летает). Летающие существа могут блокировать нелетающих существ.

Prowling Nightstalker и Goblin Raider

Как сказано в тексте этих карт, Prowling Nightstalker может быть заблокирован только другими черными существами, а Goblin Raider вообще не может никого блокировать.

Определение исхода сражения

Нападающее существо наносит повреждения всем блокирующим его существам, и наоборот. Если какое-либо существо получает повреждения, равные его здоровью или превышающие его, оно погибает. При блокировании одного существа другим возможны три варианта:

- оба существа остаются в живых: когда Talas Scout (1/2) блокирует Norwood Ranger (1/2), существа наносят друг другу по 1 повреждению, и остаются в живых;
- одно существо погибает: если Alaborn Trooper (2/3) сражается с Goblin Raider (2/2), Goblin погибает, а Trooper остается в живых;
- оба существа погибают: если Moaning Spirit (2/1) сражается с Talas Air Ship (3/2), оба существа погибают. Spirit наносит 2 повреждения Air Ship (хватает для того, чтобы убить его), а Air Ship наносит 3 повреждения Spirit (даже больше того, что требуется для его уничтожения). Лишние повреждения, полученные Spirit от Air Ship, пропадают.

Если ваше нападающее существо блокируется сразу несколькими существами противника, вы распределяете повреждения между ними так, как считаете нужным. Например, если вашего Alaborn Trooper (2/3) блокирует Raging Goblin (1/1), Darkmor Scorpion (2/1) и Norwood Ranger (1/2), вы можете разделить 2 повреждения между Goblin и Scorpion и убить их обоих, или же назначить 2 повреждения Ranger и убить его. Независимо от вашего выбора Goblin, Scorpion и Ranger наносят Trooper 4 повреждения - этого более чем достаточно для его уничтожения.

В конце хода все повреждения, нанесенные существам, пропадают. Вам не нужно запоминать, сколько повреж-

Все доступные на сегодняшний день наборы и аксессуары для настольных стратегических и ролевых игр: Magic: The Gathering, Battletech, Звездные Войны, Средиземье, AD&D вы можете приобрести:

В Москве

"Саргона", ул. Нелидовская, 20/1, м. Сходненская, т. 493-9848, 493-9948, E-mail: moscow@sargona.ru
"Книги", ул. Новокосинская, 39, м. Новогиреево
"Давыдково", Славянский бульвар, 5, м. Пионерская или Кутузовская
"Новоарбатский", ул. Новый Арбат, 11/1, м. Арбатская
"Центральный Детский Мир", 4 этаж, секция детской одежды
"1000 мелочей" пр. 60-летия Октября, 3 корп. 2, м. Ленинский проспект
ООО "Доверис" ул. Боженко, 8 корп. 4, м. Молодежная
Магазин "Досуг-16", Солнцевский пр-т, 5, пл. Переделкино, м. Юго-Западная
Научно-техническая библиотека ООО "Универсал", ул. Кузнецкий мост, 12, м. Лубянка
Магазин "Компьютеры и Аксессуары", ул. Забелина, 1, м. Китай-город
Магазин "Игрушки", ул. Профсоюзная, 128, корп. 3, м. Коньково
Магазин "Спорт", Боровское шоссе, 36, м. Проспект Вернадского, пл. Переделкино
Магазин "Подарки", ул. Новый Арбат в подземном переходе напротив "Глобуса"
Интернет-магазины www.e-shop.ru и www.mtg.ru

В Санкт-Петербурге

"Саргона", Новочеркасский пр., 47/1, м. Новочеркасская, т. 445-1054, http://www.sargona.ru, E-mail: mail@sargona.ru
Универмаг ДЛТ, ул. Большая Конюшенная, 23-21
Книжная ярмарка в ДК Крупской (2 этаж), пр. Обуховской Обороны, 105, м. Елизаровская
"Камея", ул. Жуковского, 31
"Лата-Тур", ул. 7-я Советская, 20-22
Магазин "Компьютеры", Литейный пр., 40
Компьютерный клуб "Каракурт", ул. Будапештская, 49-б

В Уфе:

Книжный рынок в ДК РТИ, т. 34-8852

В Смоленске

Клуб "Base 2000", ул. Коммунистическая, 4-б

дений существо получило в бою; оно либо выживает, либо гибнет.

Нанесение повреждений противнику

Все нападающие, которые не были заблокированы, наносят повреждения вашему противнику. Повреждения от каждого существа равны его силе, они вычитаются из жизни противника. Если жизнь противника падает до 0 (и ниже), вы побеждаете. Заблокированные существа не повреждают противника, даже если они убивают всех блокирующих.

Выкладывание существ

Чтобы выложить существо, необходимо сначала повернуть земли, обозначенные в цене существа (в правом верхнем углу карты существа). Если вы не можете повернуть нужные земли, то вам не удастся выложить это существо. Цена сообщает о том, какой тип земель нужен для выкладывания существа, и сколько других земель для него потребуется.

0, 20: Чтобы выложить любую из этих карт, необходимо повернуть равнину. Чтобы выложить Wild Griffin или Alaborn Trooper, вам также придется повернуть еще две земли любого типа (20). О том, что для этих карт нужна равнина, можно догадаться по тому, что маленький символ 0 в цене этих карт совпадает с большим 0 на карте равнины. Если вы не сможете повернуть равнину, то вам не удастся выложить карту, сколько бы других земель у вас не было.

10, 30: Чтобы выложить карты Talas Scout или Talas Merchant (10), необходимо повернуть остров и одну любую землю. Чтобы выложить Talas Air Ship (30), необходимо повернуть остров и три любые земли.

10, 20, 30: Чтобы выложить Darmor Scorpion (10), необходимо повернуть болото и одну любую другую землю. Для Moaning Spirit (20) потребуется болото и две любые земли, а для Prowling Nightstalker (30) - болото и три любые земли.

0, 10, 40: Чтобы выложить Raging Goblin (0), необходимо повернуть гору. Для Goblin Raider (10) потребуется гора и одна любая земля, а для Ogre Berserker (40) - гора и еще четыре любых земли.

0, 40: Чтобы выложить Norwood Ranger (0), необходимо повернуть лес. Для Plated Wurm потребуется лес и еще четыре любых земли.

Если после выкладывания существа у вас остались не повернутые земли, возможно, вам удастся выложить еще одно существо.

Подготовка

Внимание!

Перед тем, как приступать к самостоятельной игре, разыграйте примерную партию!

Один игрок получает “колоду A” (два болота, Darkmor Scorpion, Moaning Spirit, Prowling Nightstalker, две горы, Raging Goblin, Goblin Raider, Ogre Berserker, один лес и Norwood Ranger).

Другой игрок получает “колоду B” (два острова, Talas Scout, Talas Merchant, Talas Air Ship, обе равнины, Volunteer Militia, Alaborn Trooper, Wild Griffin, один лес и Plated Wurm). Каждый игрок получает 12 карт.

Перетасуйте колоду и положите ее лицевой стороной вниз (не тасуйте колоду, если вы разыгрываете примерную партию!) Каждый игрок использует карты только из своей колоды.

Возьмите из колоды пять карт. В начале партии каждый игрок имеет 5 пунктов жизни. Свои пункты жизни можно отмечать монетками или записывать на бумаге.

Решите, кто ходит первым.



Структура игры

Каждый ход состоит из следующей последовательности действий.

Разворот - разверните карты, выложенные ранее и повернутые на прошлом ходе (при первом ходе этот шаг пропускается).

Взятие новой карты - возьмите новую карту из колоды.

Выкладывание земли (если она есть у вас в руке).

Нападение - вы можете напасть на противника любым числом своих существ (если у вас нет существ или вы не захотите нападать, переходите к шагу "Выкладывание существ"). Ваши существа не могут напрямую нападать на существа противника. Чтобы показать, что существо нападает, поверните его карту.

Ваш противник может блокировать каждое нападающее существо всеми или некоторыми развернутыми существами (а может и не блокировать). Каждое существо может блокировать лишь одного нападающего, однако для блокирования одного нападающего могут объединиться сразу несколько существ. Повернутые существа не могут блокировать (поэтому существо, которое нападало на вас прошлым ходом, не сможет блокировать ваших существ этим ходом). Кроме того, блокирующие существа не поворачиваются. Нападающее существо наносит повреждения блокирующим, и наоборот. Советы относительно нападения и блокирования приведены на вспомогательной карте.

Нанесение повреждений противнику - каждое нападающее существо, которое не было заблокировано, наносит вашему противнику повреждения в размере своей силы. Если жизнь противника при этом упадет до 0 и ниже, вы победили.

Выкладывание существ - вы можете выложить из руки столько существ, сколько можете оплатить. Для каждого выкладываемого существа необходимо повернуть земли, количество и тип которых определяется ценой существа.

Конец хода - сообщите противнику о завершении своих действий. При этом пропадают все повреждения, нанесенные существам за ход.

Структура карты

1 Norwood Ranger 4

2 Creature — Elf

3

Some trees bear deadly fruit.

Illus. Ron Spencer 5 1/2

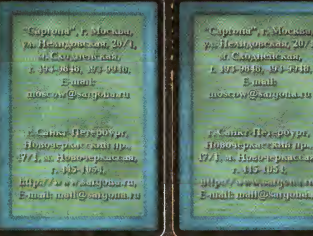
1. Название карты

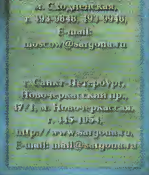
2. Тип карты: Земля (Land) или Существо (Creature)

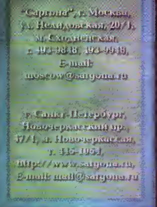
3. Текстовое поле: специальные правила, относящиеся к данной карте, напечатаны жирным шрифтом в верхней части текстового поля. Художественный текст с дополнительной информацией о существе напечатан курсивом в нижней части поля. На картах земель в текстовом поле содержится цветовой символ.

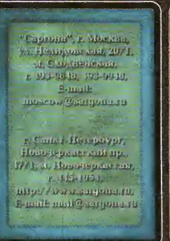
4. Цена: тип и количество земель, которые необходимо повернуть для того, чтобы выложить данное существо.

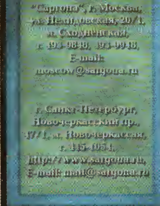
5. Сила () / Здоровье (): сила показывает, сколько повреждений существо наносит при нападении или блокировании. Здоровье показывает, сколько повреждений потребуется для того, чтобы убить существо. ▲

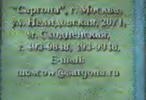














Prowling Nightstalker
Демо-версия
Creature — Nightstalker
Prowling Nightstalker can't be blocked except by other black creatures.
Illus. Keith Parkinson
2/2



Dakmor Scorpion
Демо-версия
Creature — Scorpion
Illus. Randy Gallegos
2/1



Ogre Berserker
Демо-версия
Ogre Berserker is unaffected by summoning sickness.
The machine does the growling, so the ogre's free to smile.
Illus. David A. Cherry
4/2



Talas Air Ship
Демо-версия
Flying
3/2



Talas Merchant
Демо-версия
Creature — Merchant
The trader let loose a laugh that made all around him check their purses.
Illus. Lubov
1/3



Демо-версия
Creature — Pirate
Flying
Illus. Heather Hudson
1/2



Mountain
Демо-версия



Демо-версия



Mountain
Демо-версия



Демо-версия





Демо-версия



Демо-версия





Демо-версия



Island
Демо-версия

"Саргона", г. Москва,
ул. Нелидовская, 20/1,
м. Сходненская,
т. 493-98-48, 493-99-48,
E-mail:
moscow@sargona.ru

г. Санкт-Петербург,
Новочеркасский пр.,
37/1, м. Новочеркасская,
т. 445-1054,
http://www.sargona.ru,
E-mail: mail@sargona.ru

"Саргона", г. Москва,
ул. Нелидовская, 20/1,
м. Сходненская,
т. 493-98-48, 493-99-48,
E-mail:
moscow@sargona.ru

г. Санкт-Петербург,
Новочеркасский пр.,
37/1, м. Новочеркасская,
т. 445-1054,
http://www.sargona.ru,
E-mail: mail@sargona.ru

"Саргона", г. Москва,
ул. Нелидовская, 20/1,
м. Сходненская,
т. 493-98-48, 493-99-48,
E-mail:
moscow@sargona.ru

г. Санкт-Петербург,
Новочеркасский пр.,
37/1, м. Новочеркасская,
т. 445-1054,
http://www.sargona.ru,
E-mail: mail@sargona.ru

"Саргона", г. Москва,
ул. Нелидовская, 20/1,
м. Сходненская,
т. 493-98-48, 493-99-48,
E-mail:
moscow@sargona.ru

г. Санкт-Петербург,
Новочеркасский пр.,
37/1, м. Новочеркасская,
т. 445-1054,
http://www.sargona.ru,
E-mail: mail@sargona.ru

"Саргона", г. Москва,
ул. Нелидовская, 20/1,
м. Сходненская,
т. 493-98-48, 493-99-48,
E-mail:
moscow@sargona.ru

г. Санкт-Петербург,
Новочеркасский пр.,
37/1, м. Новочеркасская,
т. 445-1054,
http://www.sargona.ru,
E-mail: mail@sargona.ru

"Саргона", г. Москва,
ул. Нелидовская, 20/1,
м. Сходненская,
т. 493-98-48, 493-99-48,
E-mail:
moscow@sargona.ru

г. Санкт-Петербург,
Новочеркасский пр.,
37/1, м. Новочеркасская,
т. 445-1054,
http://www.sargona.ru,
E-mail: mail@sargona.ru

"Саргона", г. Москва,
ул. Нелидовская, 20/1,
м. Сходненская,
т. 493-98-48, 493-99-48,
E-mail:
moscow@sargona.ru

г. Санкт-Петербург,
Новочеркасский пр.,
37/1, м. Новочеркасская,
т. 445-1054,
http://www.sargona.ru,
E-mail: mail@sargona.ru

"Саргона", г. Москва,
ул. Нелидовская, 20/1,
м. Сходненская,
т. 493-98-48, 493-99-48,
E-mail:
moscow@sargona.ru

г. Санкт-Петербург,
Новочеркасский пр.,
37/1, м. Новочеркасская,
т. 445-1054,
http://www.sargona.ru,
E-mail: mail@sargona.ru

"Саргона", г. Москва,
ул. Нелидовская, 20/1,
м. Сходненская,
т. 493-98-48, 493-99-48,
E-mail:
moscow@sargona.ru

г. Санкт-Петербург,
Новочеркасский пр.,
37/1, м. Новочеркасская,
т. 445-1054,
http://www.sargona.ru,
E-mail: mail@sargona.ru

"Саргона", г. Москва,
ул. Нелидовская, 20/1,
м. Сходненская,
т. 493-98-48, 493-99-48,
E-mail:
moscow@sargona.ru

г. Санкт-Петербург,
Новочеркасский пр.,
37/1, м. Новочеркасская,
т. 445-1054,
http://www.sargona.ru,
E-mail: mail@sargona.ru

"Саргона", г. Москва,
ул. Нелидовская, 20/1,
м. Сходненская,
т. 493-98-48, 493-99-48,
E-mail:
moscow@sargona.ru

г. Санкт-Петербург,
Новочеркасский пр.,
37/1, м. Новочеркасская,
т. 445-1054,
http://www.sargona.ru,
E-mail: mail@sargona.ru

"Саргона", г. Москва,
ул. Нелидовская, 20/1,
м. Сходненская,
т. 493-98-48, 493-99-48,
E-mail:
moscow@sargona.ru

г. Санкт-Петербург,
Новочеркасский пр.,
37/1, м. Новочеркасская,
т. 445-1054,
http://www.sargona.ru,
E-mail: mail@sargona.ru

"Саргона", г. Москва,
ул. Нелидовская, 20/1,
м. Сходненская,
т. 493-98-48, 493-99-48,
E-mail:
moscow@sargona.ru

г. Санкт-Петербург,
Новочеркасский пр.,
37/1, м. Новочеркасская,
т. 445-1054,
http://www.sargona.ru,
E-mail: mail@sargona.ru

"Саргона", г. Москва,
ул. Нелидовская, 20/1,
м. Сходненская,
т. 493-98-48, 493-99-48,
E-mail:
moscow@sargona.ru

г. Санкт-Петербург,
Новочеркасский пр.,
37/1, м. Новочеркасская,
т. 445-1054,
http://www.sargona.ru,
E-mail: mail@sargona.ru

"Саргона", г. Москва,
ул. Нелидовская, 20/1,
м. Сходненская,
т. 493-98-48, 493-99-48,
E-mail:
moscow@sargona.ru

г. Санкт-Петербург,
Новочеркасский пр.,
37/1, м. Новочеркасская,
т. 445-1054,
http://www.sargona.ru,
E-mail: mail@sargona.ru

"Саргона", г. Москва,
ул. Нелидовская, 20/1,
м. Сходненская,
т. 493-98-48, 493-99-48,
E-mail:
moscow@sargona.ru

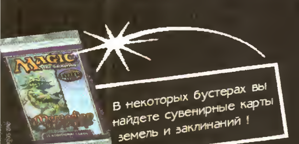
г. Санкт-Петербург,
Новочеркасский пр.,
37/1, м. Новочеркасская,
т. 445-1054,
http://www.sargona.ru,
E-mail: mail@sargona.ru

это твоя игра !



Компания "Саргона" предлагает:
– наборы стратегической игры-фэнтези Magic: The Gathering;
– бесплатное обучение, тренировки, еженедельные турниры с призовым фондом в клубах Москвы и С-Петербурга;
– участие в С-Петербургском чемпионате по MTG "Портал". Главнй приз – ПЕРСОНАЛЬНЫЙ КОМПЬЮТЕР!
– бесплатное вступление в международную лигу игроков DCI;
– участие в национальных и международных чемпионатах;

Внимание всех поклонников
Magic: The Gathering !
Поступил в продажу новый набор
"меркадианские маски"



Mercadian Masques™

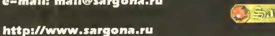





По всем вопросам обращайтесь по адресам:
в Москве:
ул.Нелидовская,20/1,
(ст.м.Сходненская),
т.493-9848, т./ф.493-9948,
e-mail: moscow@sargona.ru.

в Санкт-Петербурге:
Новочеркасский пр., 47/1,
(ст.м. "Новочеркасская")
т./ф. 445-10-54,
e-mail: mail@sargona.ru

http://www.sargona.ru









НОВОСТИ

Ведущий рубрики: Руслан Шебуков
navi_hardware@email.com

3D-акселераторы четвертого поколения

Сразу две компании анонсировали новые графические процессоры – это Savage2000 компании S3 и GeForce 256 компании NVIDIA. Случилось это практически одновременно, но если S3 скромно дала анонсы на нескольких web-сайтах и новостным агентствам, то NVIDIA устроила настоящее шоу с обратным отсчетом времени на своем сайте, где большими буквами каждый час менялась надпись: "Через ... часов мир изменится". И, в конце концов, объявила характеристики нового чипа. В Интернет поднялась такая шумиха, что на время все даже забыли о существовании 3dfx и других конкурентов. Приведем основные характеристики обоих чипов.

GeForce 256

- 256-битный 3D-процессор (который теперь называется GPU – Graphic Processor Unit);
- 480 мегапикселей в секунду;
- 480 мегатекселей в секунду;
- 15 млн. треугольников в секунду;
- интегрированный механизм обработки геометрических трансформаций;
- механизм обработки динамического изменения освещения;
- одновременная обработка 4 пикселей за раз;
- механизм кубического проецирования текстур;



Кубическое проецирование текстур в действии

- однопроходный emboss и Dot3 bump mapping;
- 350MHz RAMDAC;
- 2D-разрешение 2048x1536, 75Hz;
- AGP4X и функция Fast Writes;
- поддержка до 128 Мб памяти;
- OpenGL ICD для Windows98, NT4 и 2000;
- аппаратная поддержка HDTV и DVD сверхвысокого разрешения;
- предполагаемая начальная цена (за видеокарту): $300-$350.

Savage2000

- 128-битный 3D-ускоритель;
- 350 мегапикселей в секунду;
- 700 мегатекселей в секунду;
- обработка 2 пикселей за один проход;
- механизм подгрузки 4 текстур за один проход;
- поддержка до 64 Мб памяти;
- частота шины процессора и памяти – до 200 МГц (начальные установки: 175/175 МГц);
- механизм динамической трансформации и световой обработки;
- AGP 4x/2x;
- bump mapping и Dot3 bump mapping;
- S3 Texture Compression (S3TC);
- 32-битный цветовой рендеринг;
- DirectX7 и OpenGL драйвера;
- Range-based, vertex & table fog;
- Specular lighting/diffuse shading;
- Dynamic multi-tap scaling;
- Subpicture blending and highlights;
- VIP 2.0 порт;
- поддержка нескольких HW-video окон;
- цифровой порт интерфейса NTSC/PAL TV-кодера и FP-декодера;
- разрешение – до 2048x1536 пикселей;
- 350MHz RAMDAC.

Первые видеокарты на GeForce 256 заявлены к выходу в конце сентября – начале октября; Savage2000 появятся позже – к ноябрю. По некоторым параметрам (например, по скорости заполнения в 750 мегатекселей – это значительно больше, чем у GeForce, а при мультитекстурировании, которое в последнее время становится все более популярным в играх, куда большее значение имеет как раз этот параметр). Интересно, что не опубликовано количество обработки треугольников в секунду у Savage2000 (по данным разработчиков оно колеблется от 10 до 20 млн.)

GeForce 256 и Savage2000 используют различные механизмы и технологии для достижения одной и той же цели – более быстрого и реалистичного 3D-рендеринга. Какой чип будет лучше, пока никому не ясно, даже самим разработчикам, и все данные на бумаге без реального воплощения процессоров в силиконе – не более чем слова. Но на вопрос к разработчикам, насколько реально повысится производительность новых видеокарт в играх типа Quake 3, ответ был дан с обеих сторон примерно один и тот же – на 40-50%. А вот что касается качества, то здесь ответы более расплывчатые, поэтому ничего не остается делать, как ждать появления карт на новых процессорах, хороших драйверов к ним и собственно сами игры, которые будут использовать возможности суперпроцессоров.

Интернет-мобильник

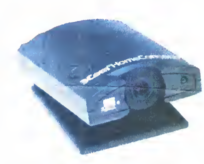


Хотя наша страна пока находится в глубоком дауне, и еще пройдет немало времени, прежде чем у нас, как у португальцев, 90% населения будут иметь мобильные телефоны, но такое время неизбежно наступит, и вот тогда вспомните эту новость. А новость такова, что в американских супермаркетах в продажу поступил первый мобильный телефон с доступом в Интернет - NeoPoint 1000. Собственно, интернет-функций у него не так уж мало, как может показаться на первый взгляд. Хотя его дисплей и монохромный, и размером не вышел (всего 11 строк исключительно текстового режима), но интернет-страницы он читать умеет, почту злектронную отправлять-принимать тоже – и все зто на скорости до 14,4 bps. Конечно, подключать такой телефон можно не к любому провайдеру, а лишь к тем, кто в состоянии предоставить такую услугу. Для зтого и ему подобных телефонов в Интернет существует специальный сайт Phone.com, который работает как портал для предоставления информации в более удобном для телефонов формате, а также там лежат всякие утилиты и прочие советы по работе с интернет-мобильниками. Портал Yahoo также предоставляет подобную услугу (называется Yahoo Mobile), и, похоже, что в будущем все это будет развиваться и дальше.

Еще о компьютерных видеокамерах

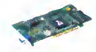
Они продолжают зволюционировать, и скоро заменят собой обычные камеры - как качеством, так и ценой, и удобством использования тоже. Единственное, что им нужно для работы – это персональный компьютер. Поэтому с собой такую камеру в отпуск не захватишь, разве что – с ноутбуком. HomeConnect, новая цифровая видеокамера с интерфейсом USB производства компании 3Com, поддерживает разрешение вплоть до 1280x960 пикселей, обладает самонаводящимся автофокусом, автоматическим цветовым балансом и контрастом, стоит всего $150. Ее можно использовать отдельно от видеокар-





ты, без всяких видеовходов – вся информация поступает в компьютер через порт USB и мгновенно выводится на экран монитора. Камера работает со всеми программами интернет-видеотелефонии, а также может передавать потоки видео в режиме реального времени, если вы владелец web-сервера и установили камеру у себя в спальне, например, чтобы весь мир мог любоваться вами в неглиже. Возможно применение камеры в охранных целях, а также, если вы хотите заснять семейное торжество, а потом записать его на CD-ROM.

■ Не только 3dfx и NVIDIA



Компания VideoLogic начинает продажу новой видеокарты Neon 250 (по цене примерно $160). На карте установлен видеопроцессор PowerVR 250 производства NEC, который работает также на видеоприставках Sega Dreamcast и радует своим неслыханным быстродействием. 32 Мб памяти, уже ставшие стандартом, также присутствуют на борту видеокарты. Кстати, планировалось, что карта будет продаваться только с 16 Мб, но видя успехи других, конкурирующих, фирм, в компании VideoLogic поняли, что будет глупо, если они придут на рынок с морально устаревшим "железом", и оторвали от сердца еще 16 Мб, без увеличения цены. RAMDAC на карте 250 МГц, частота памяти – 125 МГц (в неразогнанном виде). Может быть, это и не самые лучшие в мире показатели, но по оценкам очевидцев, Neon 250 работает шустрее, чем более именитые конкуренты – TNT2 и Voodoo3. Вот только маркетинговая политика VideoLogic, похоже, опять не сможет конкурировать с лидерами рынка, и хорошая карта так и останется в забвении.

■ K8 будет круче, чем Merced

Конечно, так утверждают в компании AMD, а как будет на самом деле, не знает никто. Ведь Athlon они же называли убийцей Pentium III, но его пока еще практически никто и не видел в природе, в то время как PIII уже давно и прочно утвердился на рынке. Тем не менее, следующий процессор K8, хотя и будет полностью 64-битным, но основанном, тем не менее, на 32-битной архитектуре нынешнего процессора Athlon K7. Прежние же разработки AMD в принципиально ином направлении, которые велись до недавнего времени в лабораториях компании, временно приостановлены, поскольку из AMD ушли многие ведущие специалисты, и разрабатывать что-либо пока особенно некому. Все это говорит о том, что дела AMD идут не так уж хорошо, как это может показаться со стороны, и компанию, похоже, раздирают противоречия.

■ О новых процессорах Intel

i810e – новая разработка Intel, представляющая собой развитие сюжета i810. Процессор будет поддерживать 133 МГц шину для графической подсистемы и будет совместим по форм-фактору с Socket 370. Кроме этого, похоже, никаких нововведений в нем не будет. А вот чипсет i820 (Camino), поддерживающий Rambus DRAM и AGP 4x, а также шину процессора в 133 МГц, хоть и ожидается с нетерпением всеми производителями системных плат, у критиков вызывает все большее разочарование. По свидетельствам независимых тестировщиков, в руки которых попали прототипы плат с этим чипсетом, производительность его практически не отличается от чипсета i440BX.

■ "Вечные" батарейки

В лабораториях японского университета Тоттори разработан уникальный состав для литий-ионных (Li-Ion) батарей, который позволит увеличить срок их службы примерно в 30 раз. Вместо графитового анода, который традиционно служит основой батареи и взаимодействует с катодом из оксида кобальта, новые батареи будут содержать магнезиум и свинец. Магнезиум обладает более продвинутыми свойствами, которые могут увеличить как срок действия батареи, так и ее размеры. Ожидается, что первыми такие батареи станет производить Panasonic. ▲

Две матери от Abit

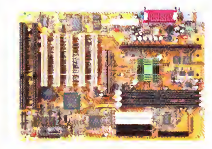
Мало кто из производителей материнских плат так часто и так неожиданно радует по-настоящему интересными новинками. В августе тайваньская компания Abit выпустила две новые материнские платы, каждая из которых достойна не просто упоминания вскользь, а целой отдельной статьи. Я, правда, ограничусь одной на двоих.

Abit BE6 ($119)

Abit BE6 – плата на чипсете i440BX для Slot 1, которая поддерживает новый стандарт передачи данных UDMA ATA/66, несмотря на то, что интеловский чипсет сам этого делать не умеет. О том, как это реализовано на практике, чуть позже, а сначала - характеристики Abit BE6:

Поддерживает следующие процессоры

Intel Pentium III 450 ~ 550 МГц.
Intel Pentium II 233 ~ 450 МГц.
Intel Celeron 266 ~ 466 МГц.



Чипсет

Intel 440BX (82443BX и 82371EB).
HPT366 Ultra DMA66 IDE контроллер, для поддержки Ultra DMA/66.
Поддержка Ultra DMA/33.
Advanced Configuration and Power Management Interface (ACPI).
AGP 1x и 2x (Sideband) 3.3V.

Память

Три 168-pin DIMM разъема для модулей SDRAM.
До 768MB макс. (8, 16, 32, 64, 128, 256 Мб SDRAM).
Поддержка ECC.

BIOS

CPU SOFT MENU II (управление параметрами частоты шины, коэффициента умножения и напряжения процессора непосредственно из BIOS).
Поддержка Plug-and-Play (PnP).
Поддержка Desktop Management Interface (DMI).
Достойно встретит 2000-й год.

I/O функции

2 канала Bus Master IDE, поддерживается до 4-х Ultra DMA 33/66 устройств.
2 канала Bus Master IDE, поддерживается до 4-х Ultra DMA 33 устройств.
2 разъема PS/2 – для клавиатуры и мыши.
1 FDD (поддерживается стандарт 2.88 Мб).
1 параллельный порт (EPP/ECP).
2 последовательных порта.
2 порта USB.

Прочее

1 AGP, 5 PCI и 2 ISA слотов.

Поддержка включения компьютера от PS/2 клавиатуры и мыши.

Включение компьютера по сигналу из локальной сети (Wake-On LAN), от модема или по таймеру.

1 инфракрасный порт (IrDA TX/RX).

Коннекторы SB-Link и SMBus.

Контроль скорости вентиляторов и напряжений.

Плата соответствует стандарту PC 99; все внешние разъемы ее – разноцветные.

Размер платы – 305x210 мм.

Принципиально новое здесь – интегрированный контроллер для поддержки винчестерного интерфейса Ultra ATA/66 (или UltraDMA/66). Контроллер носит название High Point HPT366, он вмонтирован в системную плату, и благодаря сму владельцы Abit BE6 могут кроме стандартных четырех IDE-устройств добавить еще четыре – с поддержкой Ultra ATA/66. Как это сказывается на скорости работы жесткого диска, можно узнать, заглянув в таблицу, в которой я привел показатели производительности обычного контроллера и HPT366.

Многие наверняка слышали, что для поддержки Ultra ATA/66 нужны не только винчестер, поддерживающий этот стандарт, а также специальный контроллер либо чипсет материнской платы, но еще и 80-жильный "шлейф" - кабель, соединяющий жесткий диск с разъемом контроллера. Так вот, такой кабель в комплекте с Abit BE6 поставляется, и это очень здорово, потому что отдельно такой найти сегодня довольно-таки проблематично, да и стоит он, по слухам, немало.

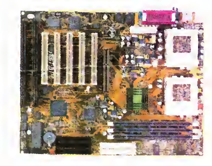
В комплекте с платой также идет термодатчик, который подключается к процессору, чтобы по ходу работы контролировать его температуру. При этом в BIOS материнской платы возникает строка показателя температуры, а под Windows на инсталляционном диске, полагающемся к матери, идет утилита HWDoctor, которая висит резидентно в системной памяти и если что, дает предупреждающий сигнал – мол, процессор перегрелся, пора ему немного снизить частоту.

Кстати, оперативно частоту шины, подаваемую на процессор, можно изменить при помощи бесплатной утилиты Soft FSB. Это очень полезная программка, потому что она может, не выходя из Windows, понизить или повысить частоту процессора, причем, работает со многими материнскими платами, и с Abit BE6 тоже (последняя версия – 1.70, можно скачать с сайта автора утилиты www.h-oda.com, утилита бесплатная. Или поискать ее в меню Files на прилагаемом к этому журналу компакте).

Тут мы подходим к самому интересному (после Ultra ATA/66, конечно) – к возможностям разгона. Во-первых, если вы являетесь счастливым обладателем Pentium II и хотите разогнать процессор, то для вас Abit предусмотрел в Soft Menu II материнского BIOS переключатель "SEL100/66# Signal", который имеет два положения – "High" и "Low". Так вот, в положении "Low" можно менять коэффициент умножения на шине процессора Pentium II. Celeron, правда, таким образом разгонять нельзя. Вообще говоря, такая опция была еще в предыдущих двух моделях Abit – BH6 и BX6 Rev.2, но, поскольку я о них здесь не писал, то, возможно, про это не все знают.

Далее. Abit BE6 поддерживает следующие значения частоты шины процессора (в скобках указывается коэффициент деления частоты для шины PCI): 66MHz (1/2), 75MHz (1/2), 83MHz(1/2), 100MHz (1/3), 105MHz (1/3), 110MHz (1/3), 112MHz (1/3), 115MHz (1/3), 120MHz (1/3), 124MHz (1/3), 124MHz (1/4), 133MHz (1/3), 133MHz (1/4), 140MHz (1/4), 150MHz (1/4). Коэффициенты умножения такие: 2.0, 2.5, 3.0, 3.5, 4.0, 4.5, 5.0, 5.5, 6.0, 6.5, 7.0, 7.5, 8.0. Очевидно, что больший упор здесь делается на разгон именно процессоров Pentium II / III, поскольку они могут поддерживать частоты, значительно большие, чем 100 МГц. Из "селеронов" же редко кто разгоняется больше, чем на 110 МГц, и для них как раз было бы полезным установить более частый шаг в диапазоне от 83 до 110 МГц, что, в общем-то, и сделано в следующей материнской плате этого обзора - Abit BP6.

Abit BP6 ($149)



Характеристики этой платы во всем схожи с Abit BE6, с одной лишь разницей – вместо одного процессорного разъема Slot 1 здесь установлено два разъема Socket 370, благодаря чему поддерживается двухпроцессорная конфигурация Intel Celeron 300A-500 МГц. Соответственно, вместо одного датчика температуры процессора, здесь установлено два, и еще один – на плате неподалеку от одной из микросхем чипсета.

Двухпроцессорность материнской платы сама по себе еще не означает, что компьютер у вас будет работать в два раза быстрее. Для этого нужно как минимум установить операционную систему, поддерживающую многопроцессорную конфигурацию – Windows NT или Windows 2000, либо BeOS, либо UNIX. В Windows 95/98 никакой разницы вы не почувствуете, как бы ни старались. Но и это еще не все. Чтобы задействовать второй процессор, нужно, чтобы несколько приложений выполнялись одновременно. Большего эффекта можно добиться, если вы в своей работе используете многопотоковые приложения (multi-threaded applications), такие, например, как Photoshop или любые web-сервера. Одним словом, те, кто много и интенсивно работает с графикой, web-дизайном, со звуком, либо держит дома небольшой сервер, и при этом не хочет или не может тратиться на двухпроцессорный Pentium, с радостью пойдут в магазин и купят эту плату, поскольку аналогов ей, как справедливо сказано в пресс-релизе, в мире пока нет.

В общем, применений этой недорогой двухпроцессорной плате можно найти

HD Tach / CD Analyzer	Quantum Fireball SE (UDMA-33)		Quantum Fireball CX (UDMA-66)		LG 32x (EIDE)		Iomega ZIP (EIDE)	
	Burst Speed	*Read Speed*	*Burst Speed*	*Read Speed*	*Burst Speed*	*Read Speed*	*Burst Speed*	*Read Speed*
Стандартный IDE контроллер	8.2	7.3	8.2	7.9	--	1.6	800 k	634 k
Стандартный IDE контроллер (режим DMA)	28.4	7,8	25.2	16.3	--	2.2 (max)	--	--
UDMA-66 контроллер HPT366	28.8	7.8	>36	16,4	--	4.2 (max)	700 k	634 k

Norton Utilities 4.0	Quantum Fireball SE (UDMA-33)		Quantum Fireball CX (UDMA-66)		LG 32x (EIDE)		Iomega ZIP (EIDE)	
	Cashed Speed	*Read Speed*	*Cashed Speed*	*Read Speed*	*Cashed Speed*	*Read Speed*	*Cashed Speed*	*Read Speed*
Стандартный IDE контроллер	80.6	5.2	79.7	6.4	97.9	--	60.6	900 k
Стандартный IDE контроллер (режим DMA)	80.4	5.3	83.3	9.5	100.4	--	--	--
UDMA-66 контроллер HPT366	79.8	5.0	85.1	12.2	107.3	--	17.4	800 k

много, но, к сожалению, сегодня она не для тех, кто, кроме как играми, ничем на компьютере больше не занимается. Только Quake III в своей финальной версии будет поддерживать многопотоковость, а кроме него больше никто. Впрочем, на Abit BP6 вполне можно держать игровой сервер.

Для разгона здесь тоже большие возможности. Поддерживаются следующие частоты: 66MHz (I/2), 72MHz (I/2), 75MHz (I/2), 78MHz (1/2), 80MHz (1/2), 82MHz (I/2), 83MHz (1/2), 84MHz (1/2), 85MHz (I/2), 86MHz (1/2), 87MHz (1/2), 88MHz (1/2), 89MHz (1/2), 90MHz (I/2), 91MHz (I/2), 92MHz (I/3), 93MHz (1/3), 94MHz (I/3), 95MHz (1/3), 96MHz (1/3), 97MHz (1/3), 98MHz (1/3), 99MHz (1/3), 100MHz (1/3), 110 MHz, 124MHz (1/4), 133MHz (I/4) – где вы еще такое видели? Умножающий фактор здесь варьируется от 2.0 до 8.0, но мне, честно говоря, не знакомы процессоры Celeron, у которых этот коэффициент можно изменять. Разве что, производители рассчитывают на новые процессоры Cyrix для Socket 370, который будет свободен от параноидального страха быть разогнанным.

О недостатках. То ли в силу неважного исполнения функции энергосбережения (APM) в Windows 98, то ли по причине несовершенства Power Management в материнском BIOS, но заставить нормально работать компьютер в режиме Standby я так и не смог. Многие вообще не пользуются этими наворотами вроде APM или ACPI, предпочитая энергосохранению обычный скринсэйвер, но я считаю, раз уж это есть, то должно работать нормально. Недостатки такие: иногда компьютер не хочет ни в какую входить в "спячку" (Suspend или Standby), а иногда, войдя в нее, уже не хочет выходить. Вообще-то, это беда не только данной платы (равно как и BE6), но и многих других, возможно даже, это глобальный конфликт между Windows и материнским BIOS.

В остальном же, ни на Abit BE6, ни на Abit BP6 я пожаловаться не могу. Платы работают без глюков, быстро и обладают массой гибких возможностей по конфигурированию самых различных видов устройств. Мне, например, удалось установить в одну конфигурацию: ISA звуковую плату со встроенным, навесным и внешним синтезаторами (2 прерывания), ISA SCSI-контроллер, PCI сетевой адаптер, AGP-видеокарту, PS/2 мышь, принтер, сканер, 5 IDE-устройств (включая ZIP-драйв и CD-ROM) и внешний модем. Тот, кто умеет считать, может удивиться, что мне на все это хватило прерываний и прочих ресурсов, но это так. При желании, можно еще освободить одно прерывание для USB-устройств, хотя, конечно, придется попотеть.

Что дальше

Хотя со времени выхода Abit BE6 и Abit BP6 прошло совсем немного времени, компания анонсировала еще две новые разработки – платы BE6-II и BF6. Обе они будут отличаться от предыдущих, прежде всего наличием нового BIOS от Award – версии 6.0 (которая используется сейчас в ASUS P3B), а также еще несколькими нововведениями.

Теперь частота шины может регулироваться в пределах от 83 до 200 МГц с шагом в 1 МГц – вот где действительно широчайшие возможности для разгона. От процессора можно будет добиться именно той производительности, на которую он способен – ни больше, ни меньше. Для разгона также введен новый пункт в меню BIOS - In-Order Queue Depth, благодаря которому можно будет устанавливать значение максимального количества операций, производимых процессором (если я правильно понял). Чем меньше операций процессор производит одновременно, тем меньше он греется и тем больше его можно разогнать.

Следующая интересная особенность обоих новых плат – это дублирование Soft Menu дополнительными джамперами (точнее, DIP-переключателями) на плате. Назначение у них – резервное; если в процессе экспериментов с разгоном процессора вы введете плату в состояние ступора, то джамперами можно будет спасти положение. Также на обеих платах будет по 6 PCI-разъемов и всего по одному ISA, причем, поскольку чипсет i440BX, на котором по-прежнему работают платы Abit, в состоянии поддерживать всего 4 PCI-слота, два из них – 5-й и 6-й – делят прерывания с 3-м и 4-м. Для чего человеку понадобится такое количество PCI-слотов, непонятно, тем более, что одновременно 6 PCI-устройств все равно работать не смогут. Хотя, с другой стороны, если у человека есть PCI-звуковая карта, PCI-модем, PCI-сетевая карта, PCI-SCSI-адаптер, PCI-видеокарта (хотя бы и дополнительная к основной AGP, для подключения второго монитора), и, например, еще PCI-плата видеозахвата, то вот вам и 6 устройств. И не обязательно их использовать одновременно. Так что, смысл в этом все-таки, наверное, есть.

Отличается же BE6-II от BF6, всего одним фактором – наличием в BE6-II Ultra DMA/66-контроллера и отсутствием такового в BF6. Это тоже немного странно, поскольку микросхема контроллера добавляет к цене материнской платы всего 5-6 долларов. Но, может, кто-то принципиально не хочет иметь такой контроллер на своей плате – вот для таких людей, наверное, и сделана BF6.

Материнские платы предоставлены компанией **БЭСМ-2000 (www.besm.ru, тел. 255-9298, 255-5867).** ▲

Железная почта

Здравствуйте! *Дело в том, что я в общем-то не интересуюсь 3D экшенами, и поэтому до недавнего времени покупать 3D карту не собирался... Но поскольку сейчас эта штуковина необходима для многих стратегий и RPG, я все - же решился на покупку. Мне предложили Diamond Monster 2 с 8мб. Стоит ли мне ее покупать? (У меня сейчас P200/32/S Trio 64V+ с 2Мб) Помогите пожалуйста! С уважением*

Олег

Я, честно говоря, не вполне уверен, поможет ли Voodoo2, которая поддерживает только Glide, в стратегических и RPG-играх. Мне кажется, нет. Вы узнайте подробнее, какие игры чего требуют, но в любом случае Voodoo2 - это уже позавчерашний день. Имеет смысл ее приобретать, если совсем туго с деньгами, а хочется прелестей action. Но может я и ошибаюсь.

Привет Руслан. *Помоги плиз. Ты в статье ВИДЕОКАРТЫ Второй Раунд сказал, что если-бы был заядлым квакером то купил-бы Voodoo3. А что если я ценю качество и являюсь квакером??? на PII-350-450 С TNT2 64 RAM запустить Q3 играть можно?*

Конечно, можно. В Quake 3 можно и на TNTI играть без проблем. Просто TNT2 проигрывает в скорости Voodoo3 именно на тестах Quake, но проигрывает немного - процентов 15. Что касается TNT2 Ultra, то карты на этом чипе выигрывают у Voodoo3, но стоят они значительно дороже.

Вообще ваш журнал классный, *хотя я от туда читаю только твою рублику, "Интернет" да "Санитары подземелий", остальное мой брат. И что мне в твоей рублике нравиться, то, что там не простоголые цифры (как на iXBT), а рекомендации и чуть-чуть личные пристрастия, тем более, что они совпадают с моими. И в свете этого я хочу спросить именно и тебя: Какую мне видюху выбрать? Наверное одну 2D/3D, на AGP для Celeron'а. Сначала я нацелился на I740 (china или Taiwan за 40$), я зайдя в магазин с игрушками, мне сказали, что она оказывается слабоватая, и сейчас если что-то брать то не меньше Riva TNT. 80$ это не слишком дорого, но насколько*

она мощнее I740, и через сколько времени мне придётся снова апгрейдить? Я понимаю,что TNT2 лучше, но чего-то дороговато (16mb - 140$), или она не стоит этих денег? Сейчас у меня Sony 15" и S3 Virge - 2mb. Счастливо.

Андрей andr_ru@chat.ru

Конечно, нужно брать TNT. На сегодняшний день это самый разумный вариант, если можешь найти ее за $80. Только нужно брать брэнд - ASUS, Diamond, Creative, Elsa, Hercules, а левые карты как правило без проблем не работают. Если есть $100, и не жалко, тогда бери TNT2, уже есть такие. В принципе TNT от TNT2 не сильно отличаются, разве что Ultra. Апгрейдить нужно будет не раньше конца года, а лучше - в начале следующего, когда появится NV10 и то только в том случае, если она будет действительно такой хорошей, какой ее описывают сегодня. А вот i740 брать точно не нужно, они с самого начала были никакие, а сейчас и подавно устарели.

***Скажите,пожалуйста**,являются ли карты 3dfx Vodoo 3 и Riva TNT2 только 3D-акселераторами или же видео картами со встроенными ускорителями?*

У меня к вам есть ещё один вопрос: как можно разогнать процессор и можно ли разогнать мой P200MMX? Заранее спасибо!

Pete

Конечно, это полноценные видеокарты с 3D-акселерацией. По разгону процессоров написано много статей, есть и статистика, какие процессоры разгоняются лучше, какие хуже. По этому поводу неплохо заглянуть на страницу Томаса Пабста (www.tomshardware.com). Могу также всем желающим выслать свою статью на эту тему.

***Здравствуй, Руслан.** У меня к тебе несколько вопросов, надеюсь ты на них ответишь.*

1) Какое у тебя мнение о звуковой карте ESS Solo1?

Мнение не слишком праздничное. Обычный процессор, поддерживает все, что необходимо, но не более того.

2) Недавно приобрёл себе материнку ASUS P5A (из расчёта на AMD K6-3), Solo1, 64 мб оперативки и видео карту Diamond Vipper V770 Ultra. Мне сказали что для всего этого оборудования нужно скачать навое драйвера с Internet, чтобы добиться максимальной производительности да и БИОС тоже (чтобы обеспечить поддержку K6 -3). Но не знаю где это всё взять. И подскажи пожалуйста где нежно всегда найти свежие драйвера для модемов, видео карт, звуковой карты, прошивки для БИОСа и т.д.

Насчет драйверов - могу посоветовать страницу www.computery.ru/service/links.htm - там перечислены все известные и многие неизвестные компании-производители компьютерного оборудования, со ссылками на страницы с их драйверами.

3) Я знаю что Vipper V770 Ultra поддерживает AGP4x. Поддерживает ли моя мотиринка эту скорость?

Нет, пока, насколько мне известно, ни один чипсет для материнских плат не поддерживает AGP 4x, ждите появления i820 или нового Apollo.

4) Мне известно что существует такая программа для разгона видео карт, не подскажешь где её взять и как она называется?

Таких утилит на самом деле много, пробные или бесплатные версии можно поискать на www.download.com, но самой известной и самой функциональной из них является PowerStrip (www.entechtaiwan.com).

У меня есть предложение. Почему бы вам не писать адреса с которых вы берётё драйвера и т.д.

Будем писать.

С уважением,

Родников Алексей aka Hard
E-mail: rodnikov@nplus.ru

***Недавно приобрел** себе V770 Ultra и очень хочу разогнать его. Из всех обзоров в вашем журнале и на ixbt понял, что разогнать его можно только Powerstrip 2.50 и выше. На сайте entechtaiwan лежит только demo, а за саму программу нужно платить 29$. Если знаете, посоветуйте, где взять или crack или саму программу? Если, что нибудь еще для разгона Diamond. С уважением,*

Андрей

По этому поводу обращайтесь не к нам, а на astalavista.box.sk.

***Я недавно произвёл upgrade**. И сейчас у меня:*
CPU: Celeron 333
MB : ASUStek P2B
GC: ASUStek V3800 (AGP, 16Mb, chip TNT2)
Я хочу задать один вопрос. Можно ли разогнать CPU и Graphic Card? Если "да", то на сколько и как это сделать? Заранее благодарен.

Обычно Celeron 333 можно заставить работать на 500 МГц (5x100), но бывает так, что больше 415 МГц (5x83) или 420 МГц (5x84) процессор работать не хочет. Что касается ASUS 3800, то как правило его можно разогнать до 150/175 МГц, но есть экземпляры, которые гонятся больше. Специально для ASUS есть утилита ASUS Tweak, которая поставляется на инсталляционном CD-ROM или ее можно скачать с сайта ASUSTeK (www.asus.com.tw).

***Все бы хорошо** да я не представляю куда можно подключить кулер ведь на видюшке нету контактов! Есть вариант подключить второй кулер к маме но не известно как это отразится на работе кулера от процессора и если подключать туда то последовательно или параллельно?*

S.Y. Borland

В ATX-матерях всегда есть 2 свободных разъема под системные вентиляторы, вот к ним и подключать. Напряжение везде стандартное, как и полярность. На работе процессора никак это не отразится. Если материнская плата не ATX, то можно подключить параллельно вентилятору процессора, через переходник.

***Скажи(те) пожалуйста**, чем отличается chaintech 6btm от chaintech 6bta кроме как наличием звука и отсутсвием одного isa разъема? Да, и чем плохи/хороши платы со встроенным звуком. Заранее благодарен*

Степан

Насколько я знаю, больше ничем они и не отличаются. Хороши платы со встроенным звуком тем, что невзыскательный человек избавлен от необходимости покупать дополнительную звуковую карту, а плохие тем, что иногда встроенный звуковой процессор конфликтует с тем, что на звуковой карте, которую вы захотите купить. В Chaintech 6ASA процессор легко можно отключить, и он мешать не будет.

***При разгоне процессора** что лучше завышать - множитель или шину? По идее при повышении шины производительность должна увеличиваться больше, чем при увеличении мультиплаера.*

Во-первых, многие процессоры Intel не позволяют изменять коэффициент умножения. Но если это возможно, то принципиальной разницы нет, что повышать - шину или коэффициент. Некоторые PCI-устройства действительно работают более производительно при небольшом повышении частоты шины, но это преимущество имеет и обратную сторону - если частоту повысить значительно, PCI-устройство может вообще не заработать (это относится в первую очередь к SCSI-адаптерам). То же самое можно сказать и об AGP-видеокартах.



доступ в internet

регистрация- $0



50 часов доступа в любое время суток за 40 долларов
Неизрасходованые в месяц часы - переходят на следующий месяц

Ночной доступ $25 в месяц
с 2:00 до 12:00

с 09:00 до 02:00 $1 за 1 час
с 02:00 до 09:00 ¢50 за 1 час

Ежемесячная абонентская плата
$10 в месяц + 7 часов бесплатно

Марксистская 34, корпус 8,
тел.: 792-5-792
внут. тел.: 55-05
email: info@ilm.net
http://www.ilm.net
Все расценки указаны в долларах США с учетом НДС

Бизнес сервер
15mb 3 Emails
PHP3 CGI FTP
Регистрация $10
В месяц $20

Command & Conquer: Tiberian Sun

"Всякий, кто употребляет выражение: "легче, чем отнять конфетку у младенца", никогда не пробовал отнять конфетку у младенца".
Robert Asprin, "Myth Conceptions"

Хорошими парнями командовал Владимир Веселов
Победам плохих парней содействовал Константин Подстрешный
Тайно всех подстрекал Андрей Шаповалов

Небольшие пояснения

В Tiberium Sun некоторые старые правила прошлых игр изменены.

Инженер может захватить любое здание, вне зависимости от уровня его (здания) "здоровья".

Воздушные юниты можно выбирать не только на земле, но и в воздухе.

Пехота со временем набирается опыта и получает новые "звания". Всего есть два звания – сначала рядом с фигуркой солдата появляются желтые полоски, потом звездочка. "Прокачанная" пехота во много раз эффективнее обычной.

Перед началом кампании для одного игрока у вас есть возможность выбрать уровень сложности. Что это означает? Говоря упрощенно, все выглядит так: если на поле боя начинают драться два одинаковых юнита (т.е. с равными параметрами брони, здоровья и атаки), то на низшем уровне всегда побеждает ваш юнит. На среднем уровне победит тот, кто выстрелит первым. А вот на высшем уровне ваш юнит всегда проигрывает. В связи с этим на разных уровнях сложности прохождение миссий будет отличаться. Поэтому, имейте в виду – все нижеприведенные варианты прохождения миссий верны для среднего уровня сложности.





Как правило, вам даются для прохождения две миссии. Первая в большинстве случаев необязательна, но, если вы ее пройдете, то следующая (обязательная) будет немного легче. Иногда, правда, вам встретится стандартная "развилка", т.е. два варианта одной и той же миссии. В этом случае порядок прохождения любой. Таких развилок немного, – например, у Братства Нода это миссии, где надо захватить женщину-мутанта Урмагон (ее можно перехватить при посадке на поезд или захватить в медицинском центре GDI) и миссия с химическими ракетами (можно самим искать сырье для их "начинки", а можно просто создать безопасный коридор, по которому это сырье будут подвозить).

Количество фабрик и казарм на скорость производства/тренировки юнитов не влияет. Есть ли у вас две фабрики или только одна, артиллерийская установка все едино будет собрана за один и тот промежуток времени.

Кое-что из копилки опыта

Маневр 1

Сажаем в бронетранспортер пятерых инженеров и на скорости влетаем на базу противника. Высаживаем инженеров, захватываем все, что успеваем и тут же продаем. Если такой трюк получится со строительной площадкой противника, он уже не сможет восстанавливать свои сооружения. Для Нодов выполнить такой маневр вообще проще простого – у них есть подземный бронетранспортер.

Противодействие: окружить базу стеной, везде положить pavement. Есть резон окружить стройплощадку отдельной стеной – это никак не отразится на ее работоспособности.

Маневр 2

Применять ВВС надо только в большом количестве. 3-4 воздушных юнита эффективны лишь при обороне своей базы. Для атаки базы врага нужно, по меньшей мере, 6-10 юнитов, иначе через систему ПВО не прорваться. Первая цель для воздушных налетов – харвестеры противника. Не уничтожайте сами перерабатывающие предприятия, противник просто построит новые, и у него теперь будут лишние харвестеры. А так вы можете сильно измотать врага.

Цель номер два – стройплощадка. Пока она не уничтожена, противник будет отстраивать взорванные сооружения.

Противодействие: не экономьте на ПВО. 4 SAM Sites никогда не будут лишними. Расставляйте их так, чтобы они могли защищать базу с любого направления.

Маневр 3

Помните, пехота со временем крутеет. Поэтому, воюя за GDI, чаще используйте отряды пехоты из 5-7 автоматчиков, 4-5 дискометчиков и 2 медиков (чтобы они в случае чего могли лечить друг друга). Как только вам станет доступна Jump Jet Infantry, делайте ставку на нее – очень эффективно. Большая часть войск противника не способна стрелять по ним, когда они в воздухе.

Войска

Brotherhood of NOD

Пехота

Легкая пехота (Light Battle Infantry)

Самая обычная пехота, хотя и вооруженная каким-то "импульсным автоматом". Хороша против пехоты, а в большом количестве может использоваться и против техники.

"Шайтан-труба", ракетчик (Rocket Infantry)

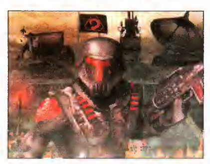
Просто пехотинец с базукой. Оружие мощное, хорошо использовать его против зданий и техники. Можно стрелять и по летающим целям. Против пехоты очень слаб.

Инженер (Engineer)

Незаменим для захвата неприятельских зданий, но может ремонтировать и собственные. Также может ремонтировать взорванные мосты, для этого достаточно завести его в специальную будочку на любом конце моста.

Киборги (Cyborg Infantry)

Результат скрещивания мутантов с механизмами. Обладают повышен-



ной живучестью, даже после потери ног могут еще какое-то время стрелять и ползать. Восстанавливают здоровье на полях тибериума. Лучше всего использовать против пехоты и легких машин. В принципе, аналог Росомахи GDI.

Киборг-коммандо (Cyborg Commando)
Практически равноценен Мамонту Мк II у GDI. Способен 2-3 выстрелами своей пушки уничтожить любую машину противника. Одинаково хорош против пехоты, машин и зданий. Одновременно у вас может быть только один Cyborg Commando. Доступен для производства только в последней миссии, но до этого будет выдаваться несколько раз в качестве подкрепления.

Мутант-угонщик (Mutant Hijacker)
Доступен только в режиме Multiplayer после постройки Храма Нода. Способен залезть в любую машину на карте (включая и машины врага) и пригнать ее к вам.

Сухопутные машины

Штурмовой багги (Assault Buggy)
Легкая машина, вооружена пулеметом. Практически бесполезна.

Боевой мотоцикл (Attack Cycle)
Очень быстрая двухколесная машина, оснащенная ракетами. Имейте в виду – по летающим юнитам стрелять не может. Броня слабовата, основная защита – скорость передвижения. Лучше всего использовать для разведки.

"Крот" (подземный бронетранспортер, Subterranean APC)
Боевая невооруженная машина для перевозки пяти пехотинцев, способная передвигаться под землей. Идеальна для диверсионных рейдов.

Tick Tank
Необычный танк, способный при получении команды "Deploy" закапываться в землю, оставляя на поверхности одну башню. В закопанном состоянии рассматривается как здание, поэтому имеет увеличенную защиту и стреляет на большее расстояние. В любой момент танк можно выкопать и использовать в обычном режиме.

Невидимый танк (Stealth Tank)
Полностью оправдывает свое название. Имейте в виду, что при стрельбе невидимость пропадает, а броня у него слабовата. Хорошо использовать для разведки или массированных атак.

Самоходная артиллерийская установка (Artillery)
Мощная пушка с громадным радиусом действия. Однако стрелять с ходу не умеет, должна предварительно развернуться и окопаться. Броня очень слабая. Идеальна для обороны – пять артиллерийских установок способны практически полностью обезопасить базу от атаки противника.

Танк "Язык дьявола" (Devil's Tongue Flame Tank)
Вооружен огнеметом, который хорошо использовать против пехоты. Кроме того, имеет мощную лобовую броню, которой может проламывать стены и громить здания. Способен закапываться в землю и передвигаться таким образом на любые расстояния, что позволяет ему с легкостью обходить защитные сооружения противника.

Repair Bot
Специальный юнит, способный чинить любую технику прямо на поле боя.

Weed Eater
Харвестер для сбора сырья, необходимого для производства химического оружия. Сырье – желтые "щупальца", исходящие из своеобразного существа, похожего на пасть хищника, зарывшегося в землю. Реально нужен только в одной миссии.

Передвижная строительная машина (Mobile Construction Vehicle, MCV)
На ровном месте разворачивается в стройплощадку – сердце вашей базы.

Харвестер
Машина для сбора единственного в игре ресурса – тибериума.

ВВС

Гарпия (Harpy)
Легкий вертолет, вооружен пулеметами. Хорошо использовать против пехоты. Против зданий и машин не столь эффективен.

Банши (Banshee)
Продукт исследования инопланетной технологии. Вооружен двумя плазменными пушками и может уничтожать любые юниты и сооружения.

Охотник (Hunter-seeker)
Особая ракета, которая после выстрела автоматически наводится и уничтожает какое-либо сооружение или юнит противника, даже если вы его не видите (закрыт черным фоном или укрыт генератором невидимости). Цель выбирается случайно. Доступна только в режиме Multiplayer после постройки Храма Нода.



Global Defense Initiative, GDI

Пехота

Легкая пехота
Полностью аналогична нодовской.

Дискометчики (Disk Thrower)
По сути дела, обычные гранатометчики, только их гранаты имеют форму диска, поэтому летят дальше обычных и при ударе о землю могут отскакивать. Можно использовать против техники и зданий, но наиболее эффективны против пехоты.

Инженер
То же самое, что и у Нод.

Медик (Medic)
Человек с чемоданчиком, способный лечить других солдат. Если он находится в гуще бойцов, выбирает объект для лечения самостоятельно, в противном случае нужно дать команду. Может автоматически восстанавливать и собственное здоровье, но очень медленно.

Летающая (или прыгающая) пехота (Jump Jet Infantry)
Пехотинцы, оснащенные ранцевым ракетным двигателем. Летать они могут на довольно далекое расстояние, причем не только над сушей, но и над морем. Вооружены посильнее обычной пехоты, так что можно их использовать против любых целей. Когда пехотинцы находятся в полете, по ним могут попадать только средства ПВО, ракетная пехота NOD и MLRS. Чтобы Jump Jet Infantry взлетел, дайте ему команду идти в не-

досягаемое для обычного пехотинца место (вершина горы, другой берег реки и т.п.). Пока Jump Jet Infantry не приземлится на землю, вы можете командовать и перенаправлять его, как воздушный юнит. Но учтите, если стоящему на земле Jump Jet Infantry просто указать точку назначения, он пойдет к ней пешком. Дополнительный бонус Jump Jet Infantry – этих пехотинцев не могут давить машины.



Сухопутные машины

Росомаха (Wolverine, Powered Assault Armor)
Это не робот, а специальные доспехи, внутри которых сидит пехотинец. Вооружение слабое, так что использовать лучше всего против живой силы. Бегает довольно быстро.

Титан (Titan)
Увеличенный вариант предыдущего юнита, к тому же вооруженный мощной пушкой. Хорошо использовать против зданий и техники. Дальность стрельбы несколько больше чем у лазерных турелей, так что незаменим для борьбы с ними. Может стрелять через стены.

Мамонт (Mammoth Mk II)
Это не мамонт, а динозавр какой-то! Громадная шагающая машина, вооруженная двумя рейлганами и ракетами земля-воздух. Броня очень мощная, да еще может восстанавливаться с течением времени (но крайне медленно). Одновременно у вас может быть только один такой "Мамонт".

Плавающий бронетранспортер (Amphibious APC)
Бронированная машина безо всякого вооружения. Может перевозить до пяти пехотинцев. Как ясно из названия, умеет плавать.

Передвижная ракетная установка (Hover Mobile Rocket Launching System (MRLS))
Сдвоенная ракетница на воздушной подушке. Мощное, быстрое и практически вездеходное оружие. Единственное, чего она не может, это взбираться по вертикальным стенам. Дальность стрельбы приличная (дальше, чем у лазерных башен NOD), к тому же, можно стрелять по воздушным целям.

Disrupter
Действует разрушающим лучом, причем уничтожает все на пути луча, включая и дружественные юниты. Пехотинцам и большинству неприятельских машин хватает одного выстрела. А вот для уничтожения зданий нужно два и больше.

Передвижной радар (Mobile Sensor Array)
Радар на гусеничном шасси. Будучи установлен в любом месте карты, способен засекать невидимые и подземные юниты неприятеля в радиусе своего действия.

Передвижная строительная машина
То же самое, что и у Нод.

Харвестер
Аналогично нодовскому

ВВС

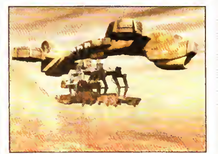
Истребитель (Orca Fighter)
Легкая летающая машина, вооруженная ракетами. Хороша для борьбы с техникой противника, против пехоты и зданий малоэффективна.

Бомбардировщик (Orca Bomber)
Вооружен двумя упаковками мощных бомб. Бьет по площадям, поэтому хорош против зданий и скоплений живой силы или техники противника.

Воздушный транспорт (Orca Carryall)
Может перевозить по воздуху любые юниты. Вооружения нет. Сам не проявляет инициативы, так что для эффективной работы вы должны им командовать лично.

Охотник (Hunter-seeker)
Ракета, полностью аналогична нодовской. Доступна только в режиме Multiplayer.

Призрачный охотник (Ghost Stalker)
Аналог коммандо из оригинального Command&Conquer. Вооружен рейлганом, что делает его опасным как для пехоты, так и для техники. А сооружения базы противника он может подрывать взрывчаткой.



Ионная пушка (Ion Cannon)
Расположена на орбитальной базе GDI, так что сбить ее невозможно. Однако после уничтожения центра связи GDI теряет возможность наводить пушку. Заряжается медленно, огневая мощь весьма приличная. Может поражать цель в любой точке карты. В кампании против компьютера доступна только под самый конец.

Сооружения

Brotherhood of NOD

Энергостанция (Power Plant)
Тут все просто – вырабатывает энергию для всех других сооружений. Если энергии не хватает, сооружение не работает.

Усовершенствованная энергостанция (Advanced Power Plant)
Вырабатывает энергии больше, чем обычная.

Строительная площадка (Construction Yard)
Строит все здания вашей базы. Не может строить еще одну стройплощадку – для этого надо закупать MCV в Vehicle Factory.

Предприятие по переработке тибериума (Tiberium Refinery)
Источник ваших "денег". Кроме этого, может хранить запас тибериума (2000 единиц). Захват предприятия противника дает вам возможность присвоить накопленный там запас тибериума, но чтобы захватить и прикомандированный к этому предприятию харвестер, вам надо дождаться момента, когда тот приедет разгружать собранный урожай.

Рука Нода (Hand of Nod)
Тренирует пехоту.

Фабрика по производству машин (Vehicle Factory)
Производит сухопутную технику.

Аэродром (Helipad)
Необходим для производства воздушных юнитов, а также для пополнения боезапаса этих юнитов. Ремонтировать воздушные юниты на аэродроме нельзя, а делается это так же, как и со всеми сухопутными юнитами.

Радар (Radar Station)
Дает карту района.

Генератор маскировочного поля (Stealth Generator)
Эта штука жрет море энергии, но при включении делает все соору-

жения и юниты в радиусе своего действия невидимыми. Что зто дает? Против не может вас обстреливать – непонятно, куда бить. Однако, если защитные сооружения (лазерные башни, Обелиск Света) или юниты, расположенные на вашей базе, начинают стрелять по противнику, то они выходят из маскировочного поля (остальные здания по-прежнему невидимы), и по ним противник может стрелять. Кроме зтого учтите, что пехота видит сквозь маскировочное поле, так что не подпускайте ее близко!

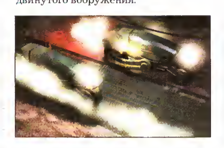
Самый лучший фокус – провести цепочку из генераторов к базе противника с фланга. Получится нечто вроде невидимого коридора, по которому можно спокойно подтянуть войска и внезапно атаковать противника. Вот зто потеха!

Хранилища тибериума (Tiberium Silos)

Хранилище для запасов переработанного тибериума. Может хранить 1500 единиц тибериума. Захват неприятельского хранилища автоматически переводит на ваш "счет" накопленный там запас тибериума.

Технический центр (Nod Tech Center)

Необходим для производства продвинутого вооружения.



Храм Нода (Temple of Nod)

Появляется только в последней миссии кампании. Позволяет строить киборга-коммандо, а multiplayer позволяет строить Hunter-Seeker, Mutatnt Hijacker и Multi-Missile (для производства последнего нужна еще и ракетная шахта).

Предприятие сбора отходов тибериума (Tiberium Waste Facility)

Необходимо наряду с ракетной шахтой для производства химических ракет. Особый харвестер Weed Eater доставляет на зто предприятие сырье, служащее "начинкой" для боеголовок ракет.

Электромагнитная импульсная пушка (Electro-Magnetic Pulse Cannon, EMP Cannon)

Заряжается долго, но способна одним выстрелом на некоторое время отключать все боевые машины, попавшие в радиус "взрыва". Повреж-



дений при зтом им не наносится, но двигаться и стрелять они не могут. Не действует на пехоту. В принципе, зта пушка предназначена для многопользовательской игры как ответ на тактику "железного кулака" (собирание большой армии танков). В кампании против компьютера не нужна.

Ракетный комплекс "Земля-Воздух" (SAM Site)

Система ПВО. Для обороны в режиме одиночной кампании достаточно иметь 3-4 комплекса, расставленных по периметру базы.

Обелиск света (Obelisk of Light)

Мощнейшая лазерная пушка. Для работы требует очень много знергии, перезаряжается медленно. Бьет на достаточно приличное расстояние. Вещь неплохая, но куда проще и зффективнее просто поставить на базе 4-5 артиллерийских установок.

Лазерная стационарная пушка (Laser Tower)

Хороший вариант обороны базы на начальных зтапах игры. Бьет на небольшое расстояние.

Ракетная шахта (Missile Silo)

Нужна для производства химических ракет и ракет с разделяющейся головной частью (Multi-Missile).

Бетонные стены и ворота (Concrete Walls & Gate)

Ну, тут все ясно. Стены препятствуют продвижению пехоты, а ворота пропускают только своих. Ремонтировать стены нельзя, а ворота – можно.

Покрытие (Pavement)

Необходимо для предотвращения подземного "десанта" танков и бронетранспортеров Братства Нод. Сквозь покрытие подкоп устроить нельзя.

Лазерная ограда (Laser Fence)

Своеобразная стена, мешающая продвижению противника. Однако в отличие от бетонной стены, лазерная ограда потребляет знергию, зато ее можно ремонтировать.

Global Defense Initiative

Энергостанция (Power Plant)

В отличие от нодовской, зту знергостанцию вы потом сможете усовершенствовать, добавив дополнительные злектрогенераторы (до 2-х штук).

Электрогенераторы (Power Turbine)

Нужны для увеличения мощности знергостанций. Каждый злектрогенератор увеличивает вырабатываемую станцией мощность дополнительно на 50 единиц.

Строительная площадка

См. Нод.

Хранилища тибериума

См. Нод.

Казармы (Barracks)

То же самое, что и Рука Нода.

Фабрика по производству вооружения (Weapons Factory)

Аналогично нодовской Vehicle Factory.

Центр связи (Communications Centre)

Дает доступ к карте района. Кроме зтого, после апгрейдов, позволяет производить ионную пушку.

Технический центр (GDI Tech Center)

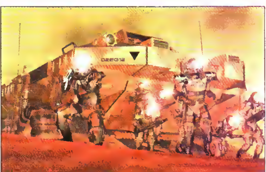
То же самое, что и у Нодов.

Центр усовершенствований (GDI Upgrade Center)

Нужен для получения после соответствующих пристроек ионной пушки (нужен Ion Cannon Uplink) и ракеты Hunter-Seeker (нужен Seeker Control, доступно только в multiplayer).

Генератор защитного поля "Огненная буря" (Firestorm Defence Generator)

Когда зтот генератор включен, то создает над особыми излучателями (похожи на сероватые полосы на зем-



ле) поле, уничтожающее все, что с ним соприкоснется. Помимо сухопутных войск уничтожаются и воздушные юниты, пролетающие над работающим полем, и даже выстрелы врагов сквозь поле не проходят. Недостатки генератора – жрет много знергии, медленно перезаряжается.

Ремонтная яма (Repair Bay)
Ремонтирует технику.

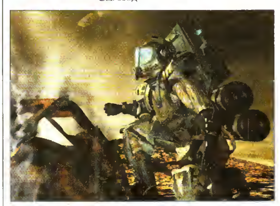
Аэродром
См. Нод.

Электромагнитная импульсная пушка
См. Нод.

Сторожевая башня (Component Tower)
GDI может строить башни, на которые потом устанавливаются либо скорострельные пушки (Vulcan Cannons – хороши против пехоты и слабы против техники), либо системы ПВО (SAM), либо гранатометы (RPG, одинаково хороши, как против пехоты, так и против техники).

Бетонные стены и ворота
См. Нод.

Покрытие
См. Нод





Прохождение миссий за GDI

Миссия первая. Укрепление базы Феникс

Задачи:

1. Построить Tiberium Refinery.
2. Построить казарму.
3. Уничтожить все неприятельские силы в регионе.

Предельно легкая, можно сказать тренировочная миссия. В ее начале вам покажут, как силы NOD расправляются с мирным населением, потом произойдет высадка ваших сил. Со всеми противниками, видимыми на экране, они покончат без вашего участия, и только потом управление будет передано вам.

Сразу же начинайте строительство Tiberium Refinery, а свои войска расположите пока в ключевых пунктах. Примерно половину поставьте на дороге справа (между двух возвышенностей), а остальных - между домиков деревни, возле поля тибериума. Когда прибудут роботы, поставьте их на само поле.

Tiberium Refinery лучше размещать поближе к воротам базы, чтобы харвестер далеко не гонять. Сразу же стройте казарму и начинайте тренировать в ней пехоту.

Сооружения неприятеля находятся в верхней части карты, сразу за мостом. Однако по карте бродит еще довольно много вражеских юнитов. Большинство из них рано или поздно придет к вашей базе, так что не оставляйте ее (а особенно харвестер) без прикрытия. Когда начнете уничтожать неприятельские здания, прибегут враги и туда.

Противостоит вам в этой миссии только пехота и легкие броневики, и те и другие легко уничтожаются пулеметным и автоматным огнем.

Миссия вторая. Зачистка района

Задачи:

1.Построить базу.
2.Уничтожить зенитные установки неприятеля.
3.Уничтожить базу NOD.

В этой, как и в некоторых других миссиях, лучше выполнять задачи не в том порядке, в каком их вам предлагают, а именно, сначала уничтожить базу, а потом покончить с зенитками.

Базу стройте в центре долины, неподалеку от полей тибериума. Парочку юнитов оставьте для ее охраны, а остальных ведите по дороге, на узкий перешеек. Дело в том, что это единственный путь сообщения между неприятельским берегом и вашим. Если вы его своевременно перережете, вам останется только уничтожить несколько бродящих по левому берегу врагов, и о защите базы можно будет больше не беспокоиться.

Отстройтесь по полной программе: энергетическая станция, Tiberium Refinery, казарма, завод машин. Орудийных башен можно не строить. Первую же пару роботов отправьте обследовать свой берег и вылавливать на нем врагов. Заодно они могут покончить и с зенитками, две из них видны сразу, а еще одна находится в верхней части на утесе.

Теперь можно приступить и к уничтожению врага на другом берегу. Создав мощный кулак из разнородных сил, продвигайтесь по дороге, уничтожая по пути всех врагов. Еще две зенитки попадутся вам по пути.

Пройдя через деревню, вы вскоре приблизитесь к воротам неприятельской базы. Защищают их лазерные турели, на борьбу с ними лучше бросить роботов, но не менее четырех сразу. Потом уничтожьте казарму и завод, остальными постройками можно заняться позднее.

Покончив со всеми силами врага, можно заняться и зенитными установками. Одна из них находится у ворот базы, а вторая несколько левее и ниже. После уничтожения зениток прилетит транспорт и спасет всех гражданских, на этом миссия кончается.

Миссия третья. Захват железнодорожной станции

Задачи:

1. Уничтожить все здания и силы NOD.
2. Захватить ж/д станцию.

С этой миссии начинается некоторая нелинейность сюжета. Вам предложат на выбор два района действий, если вы выберете левый, окажетесь в данной миссии, правый – в следующей. На выполнение следующей миссии то, каким образом вы в нее попадете, никакого влияния не оказывает.

Что-либо строить в этой миссии вам не нужно, поэтому вы начинаете, располагая только боевыми юнитами и инженерами. Умело используя последних, можно пройти миссию в кратчайший срок и с минимальными потерями.

Отправляйтесь влево от места высадки, уничтожая по пути отдельные юниты противника. Вскоре вы подойдете к гражданскому сооружению, возле которого стоит башня с прожектором. Башню уничтожьте, а сооружение захватите. Сразу же после этого к вам прибудет подкрепление, в котором будут присутствовать инженер и медик. Кроме того, вам откроется вид на еще одно такое же сооружение, охраняемое несколькими врагами. Можно захватить и его, тогда к вам прибудет еще одно подкрепление, но, в принципе, сил у вас уже для этого достаточно.

Несколько дальше первого сооружения начинается поле тибериума, пошлите все свои боевые юниты огибать его слева, а потом перегородите ими верхнее ущелье. Дело в том, что правее поля стоит разведывательная машина, которая, как только вас заметит, помчится поднимать тревогу. Вот ее-то и должны перехватить ваши юниты, ну а вспугнуть машину могут и инженеры.

Дальше идите наверх к мосту, за ним начинается неприятельская база, ворота которой защищены двумя лазерами. Вам предложат уничтожить энергетические башни, чтобы лишить лазеры энергии, но мне кажется, это невозможно. Штурмуйте базу в лоб, только старайтесь не подставляться под лучи второго лазера.

пока вы громите первый.

Попав на территорию базы, захватите и тут же продайте строительную площадку. Таким образом, вы получите средства для производства нескольких юнитов после захвата неприятельской казармы. Ж/д станция, которую вам нужно захватить, находится рядом с поездом, ну а как покончить с оставшимися сооружениями неприятеля, разберетесь сами, ничего хитрого там нет.

Миссия четвертая. Захват инопланетного корабля

Задачи:

1. Найти место падения НЛО.
2. Захватить технический центр NOD.

Если вы попадете в эту миссию из третьей, вам покажут, как поезд с инженерами будет уничтожен лазерными турелями NOD. Имейте в виду, эти турели вовсе не нужно уничтожать для успеха миссии. Лучше даже вообще в ту сторону не ходить.

Основывайте базу в месте высадки, и отстраивайтесь по полной программе. Поскольку на первых порах сил у вас совсем мало, нелишне будет построить парочку артиллерийских установок. Вам нужно прикрыть базу с северо-запада. Обоих "Росомах" (Wolverine) отправьте через поле тибериума к выходу на плато, оттуда может появиться неприятельская пехота. А "Титанов" поставьте охранять северо-восточные подходы к базе, между домами и обрывом.

Сразу же после сооружения казармы сформируйте отряд из трех автоматчиков и трех дискометчиков и отправьте их на зачистку территории города. Скорее всего, они все погибнут, но это неизбежные потери.

После сооружения завода машин постройте одного "Титана" и двух "Росомах", присоедините их к другим "Титанам" и отправляйте эту группу на северо-восток вдоль обрыва. Вскоре они подойдут к воротам неприятельской базы, которые пребывают под охраной двух лазерных турелей. "Титаны" могут расстрелять турели с предельной дистанции, на которой лазеры им повредить не могут, а "Росомахи" в это время будут отражать атаки пехоты.

За воротами вас будут ожидать вражеские ракетные установки и довольно много пехоты, вполне возможно, что после встречи с ними от вашей ударной группы ничего не останется, так что заранее позаботьтесь о подкреплении. Слева вы увидите вражескую казарму (ее неплохо бы захватить), а справа будут еще одни ворота, за которыми и находится место крушения космического корабля.

Враг успел понастроить там артиллерийских установок, да и всяких юнитов там будет немало. Так что отправляйте на захват корабля не менее, чем по три юнита каждого типа. В сам корабль вам соваться не нужно, как только вы уничтожите все силы врага вокруг него, первая задача будет выполнена.

Чтобы выполнить вторую задачу, нужно от казармы двигаться на северо-восток, миновать еще одни ворота, пройти под мостом, подняться на плато и пройти по мосту. Естественно, противник будет вам в этом препятствовать.



Пройдя по мосту и прорвавшись через еще одни ворота, вы окажитесь на внутренней территории вражеской базы. Технический центр, который вам нужно захватить для завершения миссии, находится недалеко от ворот, справа от ж/д полотна. С остальными сооружениями базы поступайте по собственному разумению.

Миссия пятая. Оборона космического корабля

Задачи:

1. Уцелеть до прибытия подкреплений.
2. Не дать противнику уничтожить космический корабль.

Первая неприятность, поджидающая вас в этой миссии: в тот момент, когда прилетят транспорты с подкреплением, начнется гроза. Молнии собьют оба транспорта, а прилет новых станет невозможным, и вам придется рассчитывать только на собственные силы. Между прочим, если очень не повезет, то молнии могут уничтожить и кое-какие ваши юниты.

Вторая неприятность – противник будет использовать подземные машины для доставки своих войск прямо в центр вашей базы, поэтому тактика постепенной очистки местности тут не сработает. Ну, а третья неприятность заключается в том, что радар и энергетические станции стоят так, что неприятель может обстреливать их с обрыва, а вы до него добраться снизу не можете.

Продержаться нужно где-то минут семь, приятный женский голос будет отсчитывать эти минуты, на мой взгляд, чрезвычайно медленно. Первым делом продайте радар и одну из энергетических станций, на их ремонт уйдет слишком много средств, да и оборонять их трудно. Инженеров используйте для ремонта оставшейся станции, а в казарме тут же начинайте строить пехоту.

Все юниты, толпящиеся возле ворот, после отражения первой атаки, направьте на плато, причем по дороге они должны перебить всех врагов. После уничтожения неприятеля на плато, эту группу нужно вернуть к северо-западному входу на базу. В долине между ним и мостом концентрируются враги, перед тем как напасть на вас, лучше их там и бить поодиночке.

Юниты, стоящие возле южного входа базы поставьте слева от корабля, а вновь производимых концентрируйте справа от него. Именно в этих двух точках будут вылезать из земли неприятельские транспортные машины.

В принципе, такая схема обороны позволит вам продержаться до подхода подкреплений, но возможны и всякие неожиданности. Поэтому не забывайте ремонтировать артиллерийские установки и постоянно тренировать новых бойцов. Размещать их нужно равномерно вокруг корабля.

После окончания грозы и прибытия подкреплений, вам придется отразить еще одну атаку, причем далеко не самую сильную.

Миссия шестая. Уничтожение станции слежения

Задачи:

1. Уничтожить три радиорелейных станции.
2. Уничтожить радар.

Желающие могут эту миссию пропустить и сразу же перейти к следующей. Но я бы не советовал так поступать, миссия интересная, в ней вы встретите много нового и узнаете коечто полезное. Кроме того, успешное прохождение данной миссии несколько облегчит прохождение следующей.

Несмотря на ограниченные силы, ничего особо сложного в этой миссии нет. Пожалуй, главная трудность тут найти дорогу к нужным объектам в лабиринте скал и ущелий. Не обязательно уничтожать сперва радиорелейные станции, а потом радар, можно действовать в любой последовательности. Но учтите, после уничтожения каждой из радиорелейных станций к вам прибывают подкрепления, а вот после уничтожения радара, нет.

Собрав все свои силы в кулак, двигайтесь прямо на восток. Как только вы дойдете до центра плато, из земли полезут неприятельские бойцы на APC, будьте к этому готовы. Несколько дальше, на следующем плато находится вражеская казарма и лазерная турель, впрочем, к этому времени к вам должен прибыть "Титан", так что уничтожить все это не сложно. Вниз от казармы находится поле тибериума, там живут монстры, так что ходить туда опасно.

Идите по дороге в направлении верхней левой станции. Сперва вам встретится зарывшийся в землю танк, а после него довольно много пехотинцев разных типов. Кроме того, когда вы начнете громить станцию, прибежит подмога.

Теперь можно отправляться к нижней станции, только имейте в виду два неприятных обстоятельства. Первое, это то, что ходить по лаве и стоять на ней вредно даже для тяжелых машин, а второе – ниже и левее этой станции находится неприятельская база, откуда подтянется много врагов.



Дорога к третьей станции идет поверху вдоль ущелья, а к локаторам по самому ущелью (вход в него прикрывают два лазера) и через туннель. У входа в туннель стоит несколько энергетических станций, разгромите их заодно.

Вокруг радаров довольно много лазерных турелей, так что берегите своих "Титанов", они вам в этом месте очень пригодятся.

Миссия седьмая. Спасение Тратоса

Задачи:

1. Найти Тратоса.
2. Вывезти его в безопасное место.
3. Уничтожить базу противника.

Очень интересная и сложная миссия из разряда диверсионных. В ней впервые вам доведется командовать представителями союзной расы Забытых. В вашем распоряжении будут всего три бойца: женщина-снайпер Умагон, сталкер-призрак, вооруженный рейлганом и умеющий закладывать взрывчатку и мутант-угонщик, способный захватывать вражеские машины. Тут, пожалуй, уместно рассказать подробнее об этих персонажах, ведь от умелого использования их и зависит успех миссии.

Умагон стреляет с очень дальней дистанции, задолго до того, как ее может заметить любой враг. Живую силу она выносит с одного выстрела, а вот против боевых машин ее использовать нецелесообразно. Полезна она и для уничтожения некоторых сооружений, особенно лазерных турелей. Хотя каждым выстрелом она наносит турели лишь незначительный урон, зато турель по ней вообще не стреляет.

Сталкер-призрак наоборот уничтожает с одного попадания любую боевую машину (кроме закопавшихся в землю танков). А вот по сооружениям стрелять вообще не может, поскольку должен закладывать в них взрывчатку. Ну а мутант-угонщик стрелять вообще не умеет, зато после захвата им боевой машины, превращается в весьма опасный юнит. Причем, после уничтожения этой вашей машины, угонщик остается жив, правда, с очень малым здоровьем. Однако здоровье он (как и двое остальных Забытых) может поправлять на поле тибериума.

Еще в этой миссии вам помогут тибериумные демоны, это такие маленькие слоники с двумя кустиками на спине. Они дружат с Забытыми, но ненавидят всех остальных. Управлять демонами нельзя, один из них увяжется за каким-либо из ваших бойцов, и будет атаковать те же цели, что и он, а еще двоих можно в нужный момент спровоцировать на атаку укреплений вокруг госпиталя.

Главное в этой миссии - не поднять тревогу раньше времени, иначе вам включат счетчик и через некоторое время Тратос будет убит. Действовать нужно всегда на предельной дистанции, чтобы вас не засекла неприятельская система слежения. Опасайтесь приближаться к энергетическим заборам северной базы с наружной стороны (изнутри базы можно), к радарам и лазерным турелям.

Теперь примерный план действий. Продвигаясь по дороге на запад, вскоре вы увидите несколько пехотинцев, один из которых тут же побежит куда-то в сторону. Прикончите его обязательно, иначе он сядет в броневик и сообщит своим о вашем появлении. Броневик можно захватить, а потом всей толпой отправиться на ближайшее поле тибериума, вербовать демона.

Теперь вам нужно расчистить подходы к мосту, но предварительно уничтожьте все находящиеся на этом берегу юниты противника. Сооружения возле моста нужно уничтожать в таком порядке: башня с прожектором, казарма, энергетическая станция, лазер, радар.

Переправившись через мост, разберитесь с пехотой и техникой неприятеля, а потом ведите всех к нижней кромке карты. Вдоль нее можно добраться до узкого карниза, ведущего вдоль забора. По пути обрушьте камни на середине карниза, но ни в коем случае не спускайтесь на поле тибериума. Там пасутся демоны, которые при приближении к ним тут же начнут атаку базы.

Собственно говоря, тут можно без труда выполнить первое задание. Проникнув на базу с помощью демонов или самостоятельно (взорвав, например склад боеприпасов у ее левого угла), вы можете забрать Тратоса и отвести его к месту старта. После этого к вам прибудет строительная площадка, и миссия перейдет в обычный режим. Но гораздо интереснее завершить ее с имеющимися силами, как чисто диверсионную. Привожу порядок действий.

Миновав посты у второго моста, отправляйтесь вдоль реки и поднимайтесь на плато с полями тибериума. Теперь пора устроить "харвестерную войну". Делается это так, атакуете неприятельский харвестер, тут же с базы набегают враги. Приканчиваете их и ждете следующий харвестер. Так нужно действовать до тех пор, пока у неприятеля не кончатся деньги.

Теперь можно, используя Умагон, начать расстреливать лазерные турели и закопавшиеся танки. Правда танки будут по ней стрелять, но можно воспользоваться тем обстоятельством, что броня танков не восстанавливается, в отличие от здоровья Умагон.

Покончив с танками и лазерами, проникайте на территорию базы с севера и разнесите ее в пух и прах. Теперь можно заняться госпиталем. Сталкера проведите вдоль берега реки до северного прохода к госпиталю, Умагон подведите к нижнему полю тибериума, а угонщика (он к этому моменту должен сидеть в АРС) в любое удобное место. Теперь инициируйте атаку демонов, ну а сами действуйте по обстановке.

Миссия восьмая. Уничтожение дамбы Вега

Задачи:

1. Уничтожить дамбу любым возможным способом.

Вот эта операция уж никак не относится к разряду секретных. Все, что вам нужно сделать, это пройти по извилистому маршруту, уничтожая все и вся, а под занавес - взорвать дамбу.



В самом начале миссии, пока вы будете разбираться с первыми врагами, группа ребят с базуками взорвет мост. Не расстраивайтесь, ниже по течению реки есть брод, им и воспользуйтесь. Потом двигайтесь по дороге на север, к первой базе возле моста. После того, как вы уничтожите зенитный комплекс, к вам прибудет подкрепление. Продолжайте движение по грунтовой дороге, а потом выходите на асфальтовое шоссе, которое приведет вас в городок. Тут опять нужно уничтожить зенитки, а заодно и все прочее.

На этот раз подкрепление прибу-

дет слишком рано, еще до того, как вы успеете уничтожить зенитку на другом берегу. Транспорт будет сбит, но уцелеет один инженер. Быстро отправляйте его влево, чинить мост. Вообще-то, кратчайшая дорога к дамбе идет через левый мост, но там засели бойцы с базуками, которые могут его разрушить, да еще и свалить в пропасть большую часть вашей армии. Поэтому отправляйтесь по правому мосту, обогните утесы слева и обрушьте камнепад у входа в туннель. Через него вы сможете подойти к следующей базе и, обрушив еще один камнепад, проникнуть в нее.

Ну а дальше все просто, уничтожаете базы на обоих берегах и даете команду "Титанам" стрелять по дамбе.

Миссия девятая. Уничтожение базы Вега

Задачи:

1. Уничтожить неприятельскую базу.
2. Захватить пирамиду Вега.

Если вы прошли предыдущую миссию, то вам сразу же пришлют подкрепление в виде стройплощадки (дамба уничтожена, и подача энергии временно прервана, вследствие чего система ПВО бездействует).

Если же предыдущую миссию вы не проходили, то придется сначала уничтожить установки ПВО поблизости. Их немного, расположены они вокруг долины, где вы начинаете. Врагов мало, так что проблем у вас не будет. После уничтожения ПВО прибудет стройплощадка.

Разворачивайте базу и начинайте развитие. Главная изюминка этой миссии – противник будет частенько совершать рейды подземными бронетранспортерами. Если не хотите увидеть, как его инженеры захватят вашу базу, везде положите pavement и ставьте сторожевые башни со всех сторон (понятие "тыла" для подземных бронетранспортеров не существует).

Опасайтесь и артиллерийских установок Братства Нод. Против них применяйте только летающие юниты, чтобы избежать ненужных потерь.

Основной силой в данной миссии должна стать летающая пехота (Jump Jet Infantry) и истребители ORCA. Однако придется построить несколько "Титанов", парочку инженеров и, по крайней мере, одну APC (для доставки инженеров).

Основная неприятельская база с пирамидой находится почти строго на запад от места старта. Путь к ней ведет через два моста, которые вам нужно захватить в целости и сохранности. Вспомогательная база находится в юго-восточном углу карты, попасть туда можно по извилистой грунтовой дороге.

Основывайте базу в месте высадки и стройте здания с таким расчетом, чтобы быстрее добраться до завода машин. Об обороне не заботьтесь, в этой миссии лучшей обороной будет наступление. Сразу же после постройки казармы начинайте клепать летающую пехоту, а после завершения строительства завода сотворите дополнительный харвестер и не менее трех "Титанов". Пехоту направьте в сторону основной базы неприятеля, по дороге она должна уничтожить несколько зениток, чтобы расчистить дорогу истребителям. Ну а "Титаны" пусть идут к южной базе и уничтожат ее. Возможно, вам понадобится послать подкрепление последним, так что имейте парочку в запасе.

Построив два-три истребителя, отправьте их громить ворота между мостами, а потом ворота базы и лазерные турели. Если неприятель успеет взорвать мост, придется спускать APC с инженерами на воду и везти их кружным путем.

Громить базу лучше всего с помощью "Титанов", но и пехота тут не помешает. Ну а как захватить пирамиду, учить вас не нужно.

Миссия десятая. Захват базы Хаммерфест

Задачи:

1. Найти дорогу к захваченной неприятелем базе.
2. Отобрать базу обратно.
3. Уничтожить все силы неприятеля.

В этой миссии у вас должен остаться хотя бы один живой инженер до момента захвата стройплощадки базы Хаммерфест. В противном случае миссия считается проваленной.

В начале миссии ракетные установки без вашего участия начнут истребление конвоя на мосту. Тут вам нужно вмешаться: как только вам передадут управление, постарайтесь обрушить вниз все три грузовика. Дело в том, что из них получаются бонусы, которые в дальнейшем очень пригодятся.

Погрузите инженеров в APC и проведите его до первого поворота реки, пусть он там постоит. Сформируйте группу из трех ракетниц и двигайтесь вдоль замерзшей реки и при первой возможности сворачивайте влево. Там, на острове уничтожьте лазер и радар (впрочем, радар можно и захватить – получите доступ к карте), а потом обрушьте ледяной склон выше острова. Поднявшись на площадку, вы увидите небольшую базу противника с казармой и энергостанциями. Уничтожьте все, до чего руки дотянутся.

Теперь возвращайтесь немного назад и отправляйтесь направо по ущелью. После первого поворота вы вскоре подъедете к Башне Света, надо бы ее уничтожить, не потеряв при этом ни одной машины. Тут есть два варианта. Если ранее вы уничтожили энергостанции рядом с радаром, то Обелиск Света обесточен, и его можно расстрелять как на параде.

Но если вы любитель тонких маневров, то вот вам фокус-покус (предупреждаем заранее – получается не с первого раза!).

Делается это так: выстраиваете ракетницы в линию и начинаете атаку. Тут же переключаетесь на APC и отправляетесь подбирать бонус. Дело в том, что Бане света нужно два попадания для уничтожения ракетницы (естественно, если до этого она не имела повреждений), если после каждого ее выстрела вы будете "съедать" бонус, все ваши машины останутся целы.



Следующей опасной штукой будет дальнобойная пушка, стоящая возле разгромленной вами базы. Атаковать ее нужно всеми силами, однако она, скорее всего, успеет вынести одну из ваших ракетниц. Теперь вам нужно пройти под мостом, подняться наверх и пройти по мосту (не забудьте пригнать сюда же и APC). Разрушив то, что еще осталось на базе, двигайтесь через следующий мост, а потом по дороге с общим направлением на запад. В конце концов, вы доберетесь до следующего моста, за которым стоит FireStorm Defense, если вы действовали быстро и аккуратно, он будет выключен, и вы успеете проскочить через него. В этом случае вам останется, преодолев сопротивление неприятеля добраться до базы (в левом углу карты) и захватить ее.

Если же барьер будет включен, придется его долго и нудно ломать. В этом случае целесообразно захватить базу, лежащую севернее моста. Там есть казарма, и вы сможете понаделать себе юнитов, среди которых будут весьма полезные в этой миссии киборги.

Есть еще вариант – не связываясь с барьером, проведите бронетранспортер с инженерами и киборгами вдоль верхнего края карты на запад. Там стоит захваченная база Хаммерфест. Перебейте киборгами врагов, но ничего не разрушайте на базе. Захватите казармы, наштампуйте инженеров, захватите предприятия по переработке тибериума и военную фабрику. Произведите харвестеры. Потом за-

хватите инженерами энергостанции. Firestorm отключится. Перебейте всех врагов и захватите его вместе со стройплощадкой. Далее – все, как обычно.

Последняя база противника лежит немножко севернее места старта, ну а дорога туда очень простая.

Миссия одиннадцатая. Захват Кристалла Разрушения

Задачи:

1. Уничтожить локомотив поезда, везущего кристалл, до того, как неприятельские инженеры починят мост. Захватить кристалл.

2. Если выполнить первую задачу не удастся, найти и уничтожить базу NOD, на которой ведется исследование кристалла.

Удастся ли вам выполнить первую задачу и завершить на этом миссию или нет, зависит почти исключительно от уровня сложности, на котором вы играете. На низшем сделать это очень просто, ну а на высшем практически невозможно. Приведу два варианта развития событий.



Если вы хотите ограничиться первой задачей, сразу же сформируйте группу из трех ракетниц и направьте ее по реке к разрушенному мосту. Оттуда они смогут уничтожить локомотив, а потом, пройдя дальше и, поднявшись по склону на берег, взломать ворота базы. Теперь остается уничтожить последний вагон поезда и подобрать выскочивший оттуда бонус. Ракетницы, скорее всего, сделать это не смогут, а остальные ваши силы не успеют пройти через долину, в которой, откуда ни возьмись, появятся большие силы неприятеля. Тогда захватите казарму неподалеку от места старта, наклепайте побольше юнитов и направьте их всех на захват бонуса. Хотя бы один из них доберется до цели, и миссия закончится.

Если же вам не удастся выполнить первую задачу, или вы просто хотите повоевать подольше, дождитесь, когда прибудет строительная площадка и начинайте обустройство базы. Лучше всего ставить ее прямо в месте старта, правда, ровного места там маловато, но в других местах его почти совсем нет. Строить здания нужно аккуратно, не тратя место попусту (вам потребуется построить практически все). Казарму и завод ставьте с таким расчетом, чтобы вновь появляющиеся юниты не оказались запертыми в глубине базы. Естественно, это же относится и к фабрике по переработке тибериума.

Проще всего будет, если вы и в этой миссии сосредоточитесь на производстве летающих юнитов. Основная неприятельская база находится в левом нижнем углу карты, и добраться туда не просто (дорога очень извилистая). Однако поскольку там понатыкано довольно много зениток, лучше посылать вперед летающую пехоту. Можно, конечно, действовать и наземными юнитами, только лучше сделать их сразу побольше и сформировать из них мощный кулак.

Дорогу на базу описывать не буду, двигайтесь вдоль ж/д полотна и все.

Миссия двенадцатая. Освобождение заключенных

Задачи:

1. Найти тюрьму NOD.

2. Освободить заключенных и вывести их в безопасное место.

На этот раз вам предложат на выбор целых три миссии. Если вы начнете с любой другой, выполнить эту вам не дадут. А вот две остальные можно выполнять в любом случае. Когда вам будут показывать экран выбора миссий, обратите внимание на порядок из появления, именно в этом порядке и нужно их выполнять.

В этой миссии к вам опять присоединяется Умагон, но пройти миссию как диверсионную не удастся. Больно уж много тут всякой техники, среди которой попадаются дальнобойные орудия, выносящие странную женщину со второго выстрела, причем она даже не видит, кто это по ней стреляет. Впрочем, и у вас тут сил прилично, так что особых трудностей не предвидится.

В принципе, вам достаточно, двигаясь по шоссе гигантскими зигзагами от одной кромки карты к другой, пройти до тюрьмы, взломать там трое ворот и уничтожить зенитные установки. Основная же трудность заключается в рассеянных по всей карте неприятельских юнитах, самые опасные из которых - уже упоминавшиеся дальнобойные пушки. Кроме того, двигаясь по улицам города, обращайте внимание на автобусы и электрички, они вполне могут задавить кого-либо из ваших бойцов.

До конечной точки вам нужно довести хотя бы одного "Титана" и парочку пехотинцев, естественно, должна остаться в живых и Умагон (с ее смертью миссия считается проваленной). Постарайтесь сохранить медика и инженеров, им возле тюрьмы найдется работа, а на остальной территории - нет.

Миссия тринадцатая. Уничтожение химических складов

Задачи:

1. Найти неприятельскую базу.

2. Уничтожить химические склады.

Полномасштабная и очень интересная миссия. Тут вам придется строить свою базу в очень сложных условиях, атаковать неприятеля с воздуха, и самому отражать такие же атаки. Обе задачи миссии решаются параллельно, так что даже нельзя заранее сказать, которая из них будет выполнена раньше.

Неприятельская база находится несколько севернее точки старта, за проливом. Заманчиво устроить базу тут же, но в точке старта очень мало места, едва-едва хватает для строительства всех сооружений. Кроме того, лавовое поле имеет тенденцию к расширению, мало того, что оно может со временем поглотить какие-то ваши здания, так еще и наземные юниты (исключая тех, что на воздушной подушке) вскоре не смогут ее покидать. Так что лучше проехать немного вперед и основать базу в более удобном месте.

Наилучшим местом, на мой взгляд, является район первого химического склада, на него вы очень скоро наткнетесь просто продвигаясь вперед. Строить вам нужно абсолютно все, поскольку в этой миссии понадобятся все виды войск. Не забывайте и об обороне, противник будет навещать вас частенько, особенно на первых порах.

Путь к неприятельской базе всего один, и проходит он по узкому, сильно укрепленному перешейку. Создав несколько мощных наземных машин, начинайте методично взламывать оборону противника. Авиацию можно использовать только после того, как уничтожите зенитки, а их натыкано по всей карте очень много. Лучше всего для этого использовать летающую пехоту. Также можно высаживать на неприятельскую территорию воздушные десанты, поскольку вам доступна постройка транспортных летательных аппаратов. Довольно заманчиво забросить в тыл врага парочку "Титанов", но учтите, неприятель тоже применяет в этой миссии авиацию.

Еще против вас будет использовано химическое оружие, выглядит оно безобидно – какая-то зеленая гадость,

расползающаяся по вашим постройкам. Однако она очень быстро разъедает металл, так что сразу же начинайте ремонт, иначе нечего будет ремонтировать.

Что и в каком порядке громить на вражеской базе, говорить не стану. Тут все зависит от того, какую именно тактику вы изберете (медленное продвижение, несколько молниеносных ударов по ключевым точкам или что-то еще). А разгромить вам тут нужно абсолютно все, вплоть до башен защитных барьеров.

Миссия четырнадцатая. Уничтожение фабрики химических ракет

Задачи:

1. Уничтожить фабрику ракет.
2. Разгромить все силы NOD.

Вообще-то, после начала миссии вам сообщат, что нужно уничтожить не фабрику, а пусковые установки химических ракет (такие треугольные штуковины). Но, поскольку вам и так нужно уничтожить все и вся, особого значения это дополнение не имеет. Не только родное начальство, но и противник приготовил вам сюрприз, в этой миссии он использует механизм невидимости для маскировки своих зданий, так что придется строить подвижные радары для их обнаружения.

Строительство базы начинайте у самого выхода из ущелья, чтобы поставить тибериумную фабрику почти у синего поля. Остальные сооружения ставьте в глубине ущелья и надежно прикрывайте их от атак с воздуха. Выход из ущелья можно перекрыть Firestorm Defense или простыми стенами с воротами, дело вкуса. Противник будет стрелять по вашей базе химическими ракетами, так что держите определенный запас средств для ремонта.

Неприятельские объекты разбросаны более-менее равномерно по правой половине карты. Наибольшую опасность представляют взлетные площадки бомбардировщиков, находящиеся в правом нижнем углу, хорошо бы уничтожить их в первую очередь налетом с воздуха. Ну а вообще тут лучше действовать постепенно.

Создаете ударный кулак из четырех-шести ракетниц, добавляете к ним несколько "Росомах" и, обязательно, передвижной радар. Доходите до середины карты, устанавливаете там радар, и уничтожаете все, что видите. Потом можно ехать дальше.

Если хотите нарушить систему обороны и невидимости внезапным ударом, можно наделать побольше бомбардировщиков и отправить их громить энергетические станции, расположенные посредине правой кромки карты (их там около десяти штук впритирку друг к другу). Защищены они четырьмя зенитными установками. Вот, пожалуй, и все советы, остальное - дело случая.

Миссия пятнадцатая. Уничтожение фабрики прототипов

Задачи:

1. Найти фабрику прототипов.
2. С помощью прибывшего подкрепления уничтожить ее.

Вам опять предлагают на выбор две территории, но на этот раз необходимо выполнить только одну из двух миссий. Вы просто можете напасть на один и тот же объект с разных сторон и разными силами. В этой миссии вы управляете компанией мутантов, кроме уже знакомых вам персонажей к ним добавились два автоматчика.

Отправляйтесь на восток, а потом вдоль реки, пока не увидите предмостное укрепление неприятеля. Тут Умагон должна расстрелять лазерные турели, а остальные в это время ее будут прикрывать. Потом угонщик ворует подземный APC, и вся компания переправляется с его помощью через реку. Высадив их на плато с полем тибериума, постреляйте по харвестеру и отведите всех, кроме APC, подальше на запад. Вскоре появится невидимый танк и уничтожит APC. Выскочивший из него угонщик захватит танк, и миссия, можно сказать, будет выполнена.

С помощью невидимого танка исследуйте всю карту, отметьте все вражеские постройки, а потом, используя прибывшее подкрепление, уничтожьте их. Поскольку вам в этой миссии дают "Мамонт MkII", труда это не составит. Только постройте ремонтную яму и гоняйте его туда по мере надобности. Хотя "Мамонт" и восстанавливает свою броню, но уж больно медленно. Противник опять вовсю будет использовать невидимость, так что не помешают и пара-тройка передвижных радаров. Ну а какую еще технику применять, решайте сами. Уничтожить вам, как обычно, нужно абсолютно все.

Миссия пятнадцать с половиной. Уничтожение фабрики прототипов

Задачи:

1. Найти фабрику прототипов.
2. С помощью прибывшего подкрепления уничтожить ее.

Все точно так же, как и в прошлой миссии, только начинаете вы ее на другой карте, с другой стороны и мутантов у вас на два больше. Подземный APC можете украсть в первом же укреплении неприятеля, двигаться к нему нужно по ущелью, на запад. Сажаете в него всех бойцов и везете их дальше в том же направлении, немного выше нижней кромки карты.

Вскоре вам попадется поле тибериума, а за ним будут ворота неприятельской базы. Устроив тут небольшую заварушку, вы сможете выманить и захватить невидимый танк. Искомая фабрика находится строго на запад от поля тибериума, почти в северо-западном углу карты. Но, прежде чем отправляться на ее поиски, подождите когда противник успокоится и отключит невидимость.

Базу лучше всего ставить несколько севернее поля. Там находятся неприятельские здания, но с помощью прибывшей вам на подмогу техники с ними несложно расправиться. Ну а дальше все опять просто, точно так же, как и в прошлой миссии.

Миссия шестнадцатая. Штормовая погода

Задачи:

1. Защитить "Кодьяк" любой ценой.

2. Уничтожить все силы противника.

"Кодьяк" в этой миссии рассматривается как обыкновенное здание, причем сам себя он защищать не может. Однако его можно ремонтировать. Основные сложности – необходимость строить базу рядом с кораблем, в очень неудобном месте, невозможность использовать радар и летающие юниты (в том числе, почему-то, и на воздушной подушке).



Поля тибериума располагаются к западу, югу и востоку от базы, причем за последнее придется вести непрерывный бой с противником. Поскольку находятся они довольно далеко от базы, при первой возможности постройте второй, а потом и третий харвестер. Еще заполучите побыстрее передвижной радар (этот работает исправно) и поставьте его к востоку от базы, предупреждать о приближении подземных APC. Основными же ударными юнитами в этой миссии будут "Титаны", их нужно строить как можно больше.

Несколько укреплений противника имеются в средней части карты, возле южного поля тибериума, на возвышенности в самом центре и по обе стороны от моста на востоке. Основные же неприятельские сооружения расположены в верхней части у правой кромки карты и прикрыты невидимостью. Так что необходимо подогнать туда парочку передвижных радаров.

Средств у врага в этой миссии очень много, и он постоянно будет восстанавливать разрушаемые вами здания. Можно использовать для борьбы с этим простой прием – разрушив здание, тут же ставить на его место свой юнит. Но лучше побыстрее развалить строительную площадку, она находится ближе к верхнему правому углу карты в небольшом заливчике.

Большой урон вам могут нанести дальнобойные пушки, так что первым делом покончите с ними. Поскольку нельзя использовать радарную карту для быстрого перемещения, поставьте возле базы несколько юнитов, сформируйте из них группу и "заведите" ее на горячую клавишу. Это вам пригодится в случае нападения на вашу базу.

Честно говоря, я не знаю, может ли в этой миссии кончиться гроза, или нет. У меня не хватило терпения проверить. Но, на всякий случай, будьте готовы вести весь бой при грозе.

Миссия семнадцатая. Последний и решительный

Задачи:

1. Очистить площадку для высадки основных сил.
2. Уничтожить стартовые площадки ракет.
3. Уничтожить Храм Пирамиды.
4. Уничтожить все силы NOD.

В этой миссии площадь карты будет расширяться по мере выполнения вами задач. Это очень удобно, можно покончить со всеми неприятельскими силами на малой площади, поднакопить ресурсов, а потом переходить к следующей задаче.

Начинаете вы на небольшом полуострове с очень малыми силами. Для начала нужно выбить живую силу противника, уничтожить казарму и лазерные турели. Потом можно заняться остальными сооружениями. Неприятельский радар оставьте пока в целости, а сами займитесь расчисткой территории под будущую базу. Уничтожьте ворота, можно вынести и стены. Исследуйте всю карту, прикиньте, где и что вы будете размещать, и только потом уничтожайте радар.

После этого площадь карты резко вырастет, и к вам прибудет строительная площадка. Начинайте строительство базы, а все свои юниты направьте по дороге на запад. Сразу же после строительства казармы выпустите из нее несколько летающих пехотинцев и отправьте их на разведку в разные стороны. Не пугайтесь, когда включат счетчик, времени тут дается много, так что вы вполне успеете все сделать.

На этой, средней карте, силы неприятеля расположены в основном за мостом на западном берегу. Стартовая площадка ракеты находится в верхней части между П-образных стен. А в левом верхнем углу можно найти заброшенную базу из первой игры с тремя работоспособными "Мамонтами". Как только кто-либо из ваших бойцов доберется до них, они перейдут в ваше подчинение, и можно будет напасть на врага с тыла.

Громить неприятеля нужно комплексно, и с воздуха, и с земли. Не затевайте артиллерийскую стрельбу на мосту, иначе он рухнет вместе с вашими силами. Вообще, укрепления за мостом лучше уничтожить с воздуха, а уж потом переводить на другой берег наземные силы.

Стартовую площадку оставьте напоследок. Сперва уничтожьте все остальное, откройте всю карту, соберите весь тибериум и понастройте побольше юнитов. Можно даже продать кое-какие постройки, только не забудьте построить парочку передвижных строительных площадок, могут пригодиться. Еще нужно сделать не менее трех подвижных радаров, ну а ударных юнитов нужно иметь максимальное число и желательно всех типов.

Неподалеку от правого нижнего угла карты находится мыс с двумя зенитными установками, Их нужно уничтожить, а на мыс посадить побольше летающей пехоты. Дело в том, что ниже находится Пирамида и пусковая установка хитрых ракет. Еще обязательно нужно починить мост в нижней части карты и сосредоточить на нем половину всех наземных сил. Другую половину отведите к середине нижней кромки карты.

После уничтожения стартовой площадки, площадь карты возрастет в два раза. Неприятель сразу же начнет стрелять по вашей базе ракетами, а немного погодя опять включат счетчик. Теперь силы неприятеля расположены так. На острове, куда мы заблаговременно высадили десант. Вдоль нижней кромки карты от ее правого угла и до середины. И на острове в левой части карты.

Пусковые установки хитрых ракет находятся на правом острове и на средней базе, а стартовые площадки на левом острове и на средней базе. Обе стартовые площадки окружены такими же П-образными стенами, как и первая, так что найти их несложно даже в режиме невидимости.

Как все это громить, решайте сами, только посоветую везде первыми уничтожать строительные площадки. Иначе неприятель будет постоянно восстанавливать здания. Площадки находятся на всех трех базах.

Прохождение миссий за Brotherhood of Nod

Миссия первая. Мессия возвращается

Задачи:

1. Построить Tiberium Refinery и наладить доставку тибериума.
2. Уничтожить элитные войска предателя Хассана.

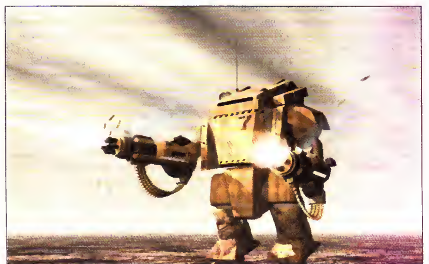
Генерал Хассан отдал приказ уничтожить Антона Славека любой ценой. Изначально все, что у вас есть – небольшая база, несколько солдат и багги. Стройте Tiberium Refinery и принимайтесь за сбор ресурса. Почти сразу же на вашей базе выкопается подземный бронетранспортер и высадит десант – он не должен доставить больших проблем. Штампуйте пехоту, как только вы пойдете в наступление, выкопается второй десант, так что не уводите всех солдат с базы. Пехотой прочешите местность и уничтожьте все вражеские войска, не такие уж они и элитарные.

Миссия вторая. Ответный удар

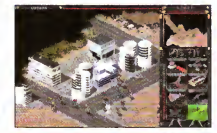
Задачи:

1. Захватить телевизионную станцию на востоке.
2. Уничтожить элитные войска Хассана.

По телевидению передали, что Антон Славек сгорел, а Оксану застрелили. Делаем вывод - никогда не до-



веряйте средствам массовой информации. Изначально у вас немного сил: пара Battle Buggy и несколько солдат. Разверните Mobile Construction Vehicle поближе к зарослям тибериума, – чтобы харвестерам не приходилось долго ездить за драгоценным минералом. Две Tiberium Refinery - и у вас не будет проблем с деньгами. Постройте Hand of Nod и War Factory, начинайте потихоньку копить войска. Укрепите базу парой лазерных турелей, чтобы неожиданные атаки противника не доставляли особых хлопот. Прямо через дорогу от вас пасется харвестер противника – грех не расстрелять его, но будьте готовы, что защищать комбайн прибежит пара взводов пехоты. Рвитесь к базе противника, расстреливайте в первую очередь лазерные турели, а потом уже расправляйтесь с армией врага и взрывайте/захватывайте инженерами здания. Как только вы захватите инженером телецентр (здание с антеннами), из-под земли выкопается пять бронетранспортеров - встречайте небольшую армию пехотинцев и отряд из киборгов.



Не спешите впадать в панику, - Антон выступит с обращением к нодовцам, и большая часть десанта перейдет на вашу сторону. В грузовичке, что небрежно брошен в правом верхнем углу карты, – бонус, который вылечит ваши войска. Впрочем, можете спокойно обойтись без него.

Идите через мост в нижнюю часть карты и уничтожайте остатки войск Хассана, с поддержкой отряда киборгов зто не составит большого труда.

Миссия третья. Освободить командира-мятежника

Задачи:

1. Освободить командира-мятежника.

После победы в предыдущем сражении вам предложат на выбор две миссии, можете сразу приступить к Destroy Hassan's Temple, но тогда в ней придется обойтись без подкрепления. Вообще-то следует проходить все возможные миссии, а то Westwood нас и так не балует их количеством.

На освобождение командира даются мизерные силы: два багги, два мотоцикла и четверо солдат. Вот и говорите после зтого, что все проблемы в C&C решаются танковой армадой. Нет смысла лезть в лоб на сторожевые башни Хассана. Отъедьте от того места, где высадились ваши войска, немного назад и вниз. После того как расстреляете солдат, ведите свои войска в тоннель. Вы выйдете ко второй базе противника. Уничтожьте все силы кроме харвестера и ни в коем случае не разрушайте зданий. Расстреляйте грузовики, – получите троих инженеров и столько же сержантов. Подождите пока харвестер заедет в Tiberium Refinery, посылайте туда инженера, и харвестер - ваш. Вторым инженером захватите Hand of Nod, сделайте еще одного инженера и захватите два хранилища (1500 – в каждой). Можете также заполучить и электростанции, но гораздо лучше поставить два-три солдатика стрелять по каждому зданию. И вместо того, чтобы строить войска, глупый компьютер будет беспрерывно чинить ненужные электростанции. Теперь все что вам нужно - собрать внушительную толпу пехоты (не забудьте включить туда парочку инженеров). И, восстановив мост, атаковать базу приспешников Хассана. Разбив стену, вы получите небольшое подкрепление, только в общей суматохе не потеряйте освобожденного командира. Когда все закончится, командира отправьте в самолет, он находится приблизительно там же, где высадились ваши войска в самом начале миссии.

Миссия четвертая. Уничтожить Храм Хассана

Задачи:

1. Перейти через мост и уничтожить силы врага на противоположном берегу реки.

2. Развернуть базу.

3. Найти и уничтожить храм Хассана.

Хассан вконец обнаглел – понастроил себе храмов а-ля египетские пирамиды и претендует на трон самого Кейна. Давайте разочаруем зарвавшегося генерала.

Через мост прорвитесь на базу Хассана, вырежьте врага, только не трогайте здания. Если вы прошли миссию Free Rebel Commander, то на базу приедет (а вернее, выкопается из-под земли) подкрепление, ценна даже не столько прибывшая пехота, сколько транспортники-"кроты". Внизу карты появится десант – пара инженеров, мотоциклы и передвижная база. Инженерами захватите казарму, то бишь Hand of Nod, и электростанцию, базу разверните поближе к тибериуму – чтобы харвестерам ездить далеко не приходилось. Отбиваясь от нападающих, постройте две станции для сбора тибериума и несколько лазерных турелей. В этой миссии вы впервые встретитесь с синим тибериумом – дорогой, но смертельно опасной для пехоты штукой. Кстати, на том же поле, где пасется ваш харвестер, но чуть западне (то бишь, левее), регулярно появляется харвестер противника, – неужели он будет тырить ценный минерал безнаказанно? Как только поднакопите сил, атакуйте западную базу противника. После чего восстановите мост и принимайтесь за базу на востоке. Лучше не уничтожать Tiberium Refinery, а захватить вместе харвестером.

Трус Хассан спрятался в своем храме (пирамида с синими знаками) – расстреляйте пирамиду или захватите ее инженером. Хассан попытается удрать на самолете, но от верных NOD`овских ракетчиков не так-то просто уйти.

Миссия пятая. Отключение энергии

Задачи:

1. Найти и уничтожить GDI Radar Facility.

Дополнительна миссия, необязательная для прохождения, но чертовски интересная, – поэтому пропустить ее будет непростительной ошибкой. С неприятностями в собственном тылу мы разобрались, теперь пришла пора показать маму Кузьки буржуям из GDI; на все дела отводится полтора часа, пока не закончится ионный шторм. Это электромагнитное явление природы портит всю электронику, выводит из строя радары, mpeg-плееры и глаза игрока, а ракетницы на магнитной подушке GDI становятся совершенно беспомощными.

Разверните базу между полем тибериума и мостом, ведущим к базе противника. Возле моста постройте несколько лазерных турелей, чтобы



поджаривать постоянно появляющихся солдат врага. Через 30 минут после начала игры к вам пожалуют транспортеры с десантом и инженерами, будьте готовы, – и они не доставят особых хлопот. Прорвитесь через мост и захватите инженерами базу противника (зто не так уж сложно сделать, толпа в 10 киборгов без труда вынесет GDI). Взорвите или захватите вражеский радар.

Миссия шестая. Уведомление о выселении

Задачи:

1. Найти старый Храм Нода.

2. Уничтожить все вражеские войска.

GDI захватили святую святых -

NOD`овский храм, правда, старый. Из первого Command&Conquer. Однако они не подозревают о вашем присутствии, и поэтому удача опять будет на стороне NOD. Ваш отряд находится в верхнем правом углу карты, разверните базу и вслед за электростанцией сразу же постройте казарму. Стройте двух инженеров, идите по дороге, прорывайтесь к базе GDI, вырезайте охрану и захватите Tiberium Refinery (желательно вместе с харвестером).



Через реку ведут два моста, один (целый) возле захваченной вами базы, второй (разрушен) - чуть выше по течению реки. К концу миссии GDI иногда восстанавливают его, так что поглядывайте на карту – мало ли, вдруг там уже толпа титанов? Над вашей второй базой постоянно будет пролетать Orca Transport - постройте ракетчиков, пусть они собьют проклятый американский аэроплан, нечего ему коптить в советском небе. Реку время от времени форсируют бронетранспортеры и прыгающие солдаты противника, поэтому обязательно держите в тылу отряд из ракетчиков и киборгов.

Набравшись сил, планомерно зачищайте противоположный берег. На железнодорожных рельсах вы увидите вражескую турель, обложенную мешками с песком. Конечно, это не проблема для тик-танков и славных киборгов, но все же приятно будет уничтожить пушку "правильным" образом: по железнодорожным рельсам поднимитесь на гору и расстреляйте пикап, перекрывающий дорогу поезду, состав проедет и... БУХ! Если ваши киборги находятся в плачевном состоянии – отправьте их подышать на поле с синим тибериумом, он тут будто специально раскидан. При штурме базы GDI не забудьте включить в свои отряды ракетчиков, – только они могут справиться с прыгающими солдатами. Как уничтожите все войска GDI, – поднимитесь в левый верхний угол карты – вот вы и нашли нодовский храм.

Миссия седьмая. Спасательная операция

Задачи:

1. Найти разбившееся НЛО и забрать артефакт.

2. Любой ценой остановить железнодорожный состав.

В регионе разбился космический корабль пришельцев с Tacitus на борту, необходимо найти его. Будьте осторожны, ваши силы очень малы, а GDI основательно укрепились, кроме того, в районе были замечены силы предателя Vega, поэтому лучше оставаться незамеченным. Черт, любят посылать на невыполнимые задания, легко товарищу Кейну командовать. Два багги, мотоцикл и три пехотинца... О, еще и три инженера! Они что издеваются?! Еще немного – и перебегу на сторону GDI. Правда, тут есть еще помощница Славика по имени Оксана...

Сначала нужно пробиться к НЛО. Нужно бежать по тем рельсам, где прошел состав, именно бежать, останавливаясь только для того, чтобы расстрелять пехоту. Старайтесь не ввязываться в схватки с боевыми роботами GDI. Возле станции, где стоял поезд, осторожно спуститесь вниз, справа будет лежать разбитый корабль пришельцев, обследуйте его инженером. Больше инженеры вам не нужны, можете смело подставлять их под огонь противника. Возвращайтесь на шпалы и, идя только по ним, пробейтесь на базу противника. Когда вражеский инженер побежит ремонтировать мост - любой ценой остановите его. Расстреливайте поезд и забирайте Tacitus.

Эту миссию можно пройти и поАругому: когда боевые роботы GDI покинут базу огороженную забором, захватите Tiberium Refinery вместе с харвестером. Развивайте базу и вырезайте противника самым, что ни на есть классическим образом.

Есть и еще один способ прохождения этой миссии. После того, как доберетесь до железнодорожной станции у верхнего края карты, продолжайте двигаться на восток, потом на углу сверните вниз, на юг. У нижнего правого края карты есть база Веги. Ворвитесь, захватите инженерами Руку Нода и начинайте производство солдат. Далее – захватываете все сооружения базы, строите много аэродромов (при таком прохождении миссии нам дадут воспользоваться ВВС) и начинаете войну до победного конца. Далее – все, как и в предыдущих вариантах.

После того, как получите Tacitus, на выбор предложат две миссии, они параллельны, то есть пройти можно только одну из них (но ведь всегда можно сделать Load).

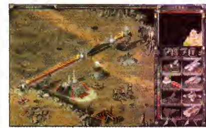
Миссия восьмая А. Захватить Умагон

Задачи:

1. Захватить станцию, до того, как Умагон покинет подземку.

2. Если мутантка все-таки сядет в поезд, вы должны уничтожить локомотив до того, как состав покинет регион.

Ловим Умагон, пАлАсатую злобную тетку-мутантку, внешне немного похожую на Деленн из "Вавилон 5", но только немного. Деленн значительно привлекательнее, да с интеллектом у нее получше... но это сейчас не важно. Прямо на месте высадки разворачивайте базу, синий тибериум избавит вас от экономических забот, а артиллерия - от всех остальных проблем. На островок, где вы обосновались, ведет единственный целый мост, поэтому, нападения стоит опасаться только с запада. Подгоните к мосту артиллерию и принимайтесь за создание приличной армии. Костяк ее должны составлять все те же киборги и тик-танки, но не следует пренебрегать мотоциклами и пехотой. Город на другом берегу реки кишит войсками мутантов и GDI, выманивайте их на мост и давите, давите! Кстати, в одном из небоскребов спрятан денежный бонус, а нам пара лишних сотен никогда не мешала.



Как только вы более-менее разовьетесь и станете копить силы, начнется отчет времени. У вас 10 минут, чтобы остановить поезд и отбиться от нападения бомбардировщиков GDI. Есть три пути решения проблемы.

1. Восстановите мост в северной части вашего острова, соберите войска, возьмите с собой пару инженеров и прорывайтесь вдоль верхнего края карты по вражеской территории к станции (расположена у западного края карты, примерно посередине), чтобы там вцепиться в шпалы зубами и с решительностью обреченного ждать поезд. По дороге инженерами захватите казармы GDI (чтобы получать подкрепление на месте) и денежный бонус

2. По неразрушенному мосту пройдите на противоположный берег, пробейтесь к станции и также дождитесь поезда.

3. Забавно, но есть еще и третий, не предусмотренный авторам игры, способ остановить поезд – возле железнодорожного моста поставьте артиллерию и, когда состав с Умагон поедет по рельсам, танку будет достаточно одного выстрела, чтобы уничтожить локомотив.

Миссия восьмая Б. Захватить Умагон

Задачи:

1. Уничтожить все Sensor Towers и не быть засеченным радаром.

2. Уничтожить поезд и захватить Умагон, прежде чем она захватит госпиталь. Мутантка может сбежать!

Если вы не хотите особенно напрягаться, выбирайте эту миссию – она гораздо легче параллельной. Вам с самого начала миссии дается чудовищная сила - пара Artillery, стрельба в "темноту" и через два экрана – вот козыри тяжелой артиллерии, враги просто не успевают подойти! Разверните базу возле моста, постройте Hand of Nod, War Factory, несколько Tiberium Refinery и переходите в активное наступление. Из пехоты стоит строить только киборгов, все остальные пешие юниты заведомо бесполезны. Карта изобилует синим тибериумом, и вместо людей скоро по ней будет ползать биомасса. После того, как уничтожите первый радар, делайте



марш-бросок на восток, к железнодорожной станции, обычно киборги успевают остановить поезд и взять в плен Умагон. Если не получится, и тетка укатит в своем голубом вагоне – ничего страшного. Идите в нижнюю часть региона и захватывайте ее поезд на второй станции, все нападающие юниты GDI не смогут противостоять огню артиллерии.

Миссия девятая. В овечьей шкуре

Задачи:

1. Захватить базу GDI.
2. Используя юниты GDI, разрушить базу мутантов.

"Вовремя предать – значит не предать, а предвидеть", - так сказал В. Гафт в фильме "Гараж". А мы – запомнили и взяли на вооружение...

Все, что у вас есть: несколько юнитов, изрядно поломанная маленькая база и огромное желание сделать гадость ближнему. А вернее, ближним - мутантам. Создайте инженера и захватите Construction Yard, постройте пару Tiberium Refinery поближе к огороженным тибериумным деревьям. Часть забора и ворота лучше продать – они только мешают харвестерам. Не пренебрегайте турелями, обязательно постройте пяток пушек, чтобы обезопасить себя от мутантов. Приезжают эти зеленокожие господа в якобы гражданских фургонах, автобусах и лимузинах. Так что при виде очередного кортежа из пикапов и Икарусов, следует не умиленно смотреть на воксельные модельки, а готовиться к серьезной атаке. Продвигайтесь на восток (правая часть карты), вы встретитесь с такой "приятной" неожиданностью как мутировавшие звери (они очень похожи на здоровых тибериумных ежиков :)). Базу мутантов охраняют старые добрые мамонты (те самые легендарные танки), так что, расстреливая мутантов, вы будете испытывать чувство здоровой ностальгии. Чтобы миссия закончилась, нужно разрушить здание в центре мутантской базы (двухэтажный синий домик).

После подсчета результатов игры и очередной заставки на выбор предложат две миссии: обязательную – Destroy GDI Research Facility и необязательную - Escort Bio-toxin Trucks.

Миссия десятая. Эскорт грузовиков с био-токсином

Задачи:

1. Найти грузовики с био-токсином
2. Отвезти грузовики по восточной дороге.

Оказалось, что GDI не уничтожила все запасы химического оружия NOD'ов, можно еще найти грузовики полные био-токсина. Если вы пройдете эту миссию, то в следующей у вас появится ракета – замечательная такая штука. Для выполнения задания даются: три инженера, два мотоцикла, два багги и Киборг-коммандо – настоящее чудовище, двумя выстрелами приканчивает титана, одним им можно легко пройти всю миссию. Если завести этого парня на тибериумное поле (на карте есть несколько россыпей минерала), то киборг начнет регенерировать.

Есть два пути к базе (она, кстати, находится в самом верху карты), можно пойти по дороге за мутантом, переправиться через мост, подняться наверх, перебить пехоту GDI и пройти через ущелье. Или же сразу подняться наверх и пройти через скалы. Первый путь более предпочтителен - вы заодно очистите себе дорогу для отступления. Когда получите грузовики – просто отправьте их по дороге на восток (правый-верхний угол карты).

Миссия одиннадцатая. Уничтожить исследовательский центр GDI

Задачи:

1. Выйти на встречу с мутантами.
2. Очистить от сил GDI туннель на западе.
3. Найти GDI Research Facility.
4. Уничтожить GDI Research Facility.

Самым наглым образом используем мутантов, поднимитесь немного наверх к сторожевой башне и госпиталю, застрелите возле грузовика солдата, появится командир мутантов и созовет своих людей. Мутантами нельзя управлять, они сами бегают за вами, кстати, если вашего шпиона сейчас убьют, то Mission будет Failed. Идите к западному туннелю (налево), когда уничтожите титана, внизу карты появится NOD'овский десант. Можете спокойно пустить мутантов и шпиона на мясо, они вам больше не нужны. Идите через тоннель, поднимайтесь на холм и получайте в свое распоряжение изрядно поломанную, но все же базу. Когда вы захватите Missiles Silos, приедут два грузовика из прошлой миссии и привезут ракету. Не помешает построить EMP Саппоп поближе к базе врага – останавливать технику. Главную же работу в этой миссии должна сделать артиллерия. Исследовательский центр GDI расположен в правом верхнем углу карты, подтяните туда артиллерию или используйте ракету. Осторожней с мостом – это ловушка, как только ваши войска вступят на него, мост взлетит на воздух. Когда найдете GDI Research Facility, GDI обратятся к мутантам, те одумаются, но будет уже поздно – уничтожьте зеленых. Разрушьте здание исследовательского центра и, если у вас осталась ракета... сделайте это красиво.

Миссия двенадцатая. Villainess in Distress (чтобы не портить эту игру слов, мы ее не переводим)

Задачи:

1. Найти и освободить Оксану.
2. Найти транспорт, чтобы покинуть регион.

Черт, черт, черт! Антона и Оксану все-таки взяли, и мутантам помогала GDI! Но броня наших киборгов крепка, а подземные танки быстры. На помощь Антону NOD'ы высылают киборга-коммандо. Очень непростая миссия, и пройти ее можно несколькими способами.

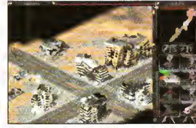


1. Посадите в подземный транспортер Антона, киборга и ракетчиков, отправьте транспортер прокапываться к тибериумному полю, мимо которого проезжал грузовик с диверсантами. Чуть ниже базы стоят два мотоцикла, багги и два танка. Мотоциклы, багги, пехотинцев и один танк отправьте туда же, куда едет под землей Антон с киборгом. Двух титанов заманите на реку и, вместо того, чтобы драться с ними, танком расстреляйте лед. Антон, киборг и ракетчики в это время должны пройти в правый верх-

ний угол карты и уничтожить турели. За турелями можно взорвать скалы и, пройдя через горы, избежать встречи с двумя титанами.

Как выйдете к базе, где содержат Оксану, киборгом уничтожьте охрану и освободите девушку (все это должно быть проделано быстро, иначе Оксану перевезут в другую тюрьму). Инженерами на той базе, где сидел Антон, захватите радар и электростанцию. "Крот" отвезет киборга, Антона и Оксану к появившемуся на карте Orca Transport, отбейтесь от GDI, посадите героев в транспорт и получайте нагоняй от Кейна по полной программе.

2. Если вы не успели, и Оксану перевезли в другую тюрьму, то придется изрядно подраться. Основная мясницкая работа ляжет на широкие металлические плечи нашего красного коммандо. Методически отчищайте карту от врагов, расстреляйте харвестер, чтобы компьютер не мог штамповать юниты, и уничтожьте базу с правой стороны карты. Когда полоска жизни вашего элитарного друга станет желтой или красной – отправьте его подышать свежим воздухом на тибериумное поле. Оксана находится в тюрьме, на юго-западной базе (слева внизу карты). Освободите ее, захватите Orca Transport и летите домой.



3. Можно, конечно, дождаться, пока харвестер приползет в Tiberium Refinery и захватить ее инженером, после чего прибрать к рукам казармы, сделать инженера для захвата завода – но это совсем уже скучно, банально и неинтересно :) .

После того, как Кейн выскажет все, что он о вас думает, будут предложены на выбор две миссии. Выбирайте лучше Establish NOD Presence – она гораздо интересней.

Миссия тринадцатая А. Защитить конвои

1. Развить базу и построить Tiberium Waste Facility.

2. Уничтожить базу GDI.

Ваши силы расположены в нижнем правом углу карты. Не сходя с места, развиваете базу: небольшие запасы тибериума есть под боком, второе поле тибериума – слева по карте, но там же вас ждут войска GDI. Перегородите ущелье лазерным забором, постройте парочку Obelisk Of Light, прикройтесь Steals Generator`ами, и большая часть ваших неприятностей на этом закончится. Как только вы построите Tiberium Waste Facility, через каньон к вам поедут харвестеры с токсином, поэтому необходимо заблаговременно очистить им дорогу. Не забывайте про ракетчиков, они здорово помогут, когда на базу прилетит стайка прыгающих солдат. В принципе, можно дождаться того далекого и заманчивого момента, когда грузовики привезут-таки достаточное количество токсина, запустить ракету и обнаружить... что от химической ракеты польза практически нулевая. Максимум, чего вы добьетесь, – уничтожите большую часть солдат противника. Поэтому, лучше по старинке: собирайте отряд эак из восьми артиллеристов, добавьте к ним киборгов и потихоньку зачищайте противоположную сторону каньона. Когда последнее здание GDI будет разрушено, миссия закончится, а вы, наверное, уже сможете запустить химическую ракету и убедиться в том, какая это гадость.

Миссия тринадцатая Б. Установить присутствие Нод

Задачи:

1. Найти старую базу.

2. Уничтожить базу GDI.

Довольно сложная, особенно в начале, миссия, в которой кортеж из харвестера и двух грузовиков + небольшой конвой нужно провести к старой базе. Идите только по шоссе, не сворачивайте на проселочные дорожки, а то волки позорные из GDI только и ждут, когда вы это сделаете. В разрушенном городе будьте осторожны, здесь водятся мутанты! Лучше выманите их на мост и там подавите танками; обратите внимание на парня в зеленой шинели, этот негодяй может захватить любую вашу технику, а потерять харвестер – это, согласитесь, обидно. Пройдите через город – вот вы и нашли базу, срочно направляйте комбайны на ближайшие живые растения, пока они не загрызли вашу Tiberium Refinery. Растения, ко-



торые захватили, разрушенный город лучше пока не трогать, они послужат надежной защитой от роботов GDI, а харвестеры по щупальцам могут ездить совершенно спокойно. Починитесь, отстройте базу, нападения будут идти с левого фланга, там и следует построить лазерный забор и пару "обелисков". Найдите на карте базы GDI (левый берег реки, внизу и в центре), и начинайте бомбардировать их химическими ракетами. Можно атаковать артиллерией, но гораздо удобней пару раз высадить десант инженеров из-под земли. Очень скоро базы GDI будут либо захвачены, либо разрушены своими же войсками.



Миссия четырнадцатая. Уничтожить "Мамонт Мк II"

Задачи:

1. Провести шпиона в любой из Radar Facilities.

2. Уничтожить прототип Mammoth Mark II.

Эта не сложная, в общем-то, миссия происходит в Британии, а холодно тут, как у нас в России – парадокс. Все, что у вас есть в начале – Chameleon Spy, тщедушный, прямо-таки полупрозрачный человечек, отвратительно хихикает – не удивительно, что его никто не хочет замечать. Вообще-то шпиона нужно отправить в Radar Facilities, но лучше не спеша открыть всю карту, от патрулей GDI, что бродят тут и там по заснеженным просторам, легко убежать. Только осторожней с тибериумными полями - рядом с ними шпион теряет свою невидимость.

Когда надоест бродить по карте, отправьте шпиона в любой из Radar Facilities. Ого, Мамонт II и правда очень силен, не зря Кейн направил нас сюда. Перейдите через мост и тут же разверните базу: синий тибериум – залог здоровой экономики. К базе GDI ведут два моста, как только появится артиллерия - уничтожьте их. Конечно, инженеры будут пытаться восстановить мосты, а еще иногда будет приходить Мамонт, но вы ведь не собираетесь уводить артиллерию :) ?

Когда поднакопите сил, задавите врага все той же артиллерией, забейте с воздуха "Банши" или просто замучайте до смерти десантами из инженеров и киборгов. Когда Mammoth Mark II протянет свои здоровые копыта, вы наконец-то вздохнете с облегчением.

Миссия пятнадцатая. Захватить Джека МакНила

Задачи:

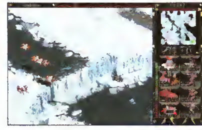
Захватить заставу GDI.

Захватить Джека МакНила.

3. Отправить Джека к появившемуся на карте манчку.

Джек МакНил, брат командующего силами GDI, находится на одной из баз в этом районе. Миссию можно пройти тремя способами.

Способ 1 – для хитро-кровожадных. Сажаем людей в бронетранспортеры и быстро везем их вдоль нижнего края карты на запад. Там, в левом нижнем углу карты увидите базу. Пробейте бетонную стенку в стороне от сторожевых башен, инженерами захватите все здания, только не приближайтесь к пушкам! Когда вы оккупируете базу, турели начнут принимать вас за своего. Сажайте токсичных солдат в бронетранспортер и ждите. Через некоторое время с верхней базы прибудут пара Титанов, а следом за ними – и сам МакНил. Так вот, вывозите бронетранспортер из ворот, мимо Титанов и ставьте на пути МакНила. Когда он приблизится, выгружайте токсичных солдат и хомутайте американоса. Если сделать это в стороне от Титанов, то никто тревоги не поднимет. Потом снова всех сажайте в бронетранспортер и везите в точку, откуда начинали прохождение миссии.



Способ 2 – для хитро-скрытных. Если вы аккуратно захватили базу, и вас никто не заметил, то через какое-то время МакНил сам пожалует в гости. Наш токсичный товарищ затуманит командиру мозги, все будет сделано без шума и пыли.

Способ 3 – для прямолинейно-кровожадных. Дело в том, что хоть нам и дают инженеров, никаких баз можно и не захватывать. Сажайте химических солдат в транспортер, гоните к появившейся на карте базе, но не захватывайте ее, а поднимитесь наверх и отправьте броневики ко второй открывшейся на карте базе – они сами найдут ближайшую дорогу через мосты. Объедьте сторожевые башни по тибериумному полю и уничтожьте охрану МакНила. Наш токсичный солдат поговорит с ним, и Джек согласится работать на NOD. Этот МакНил крепкий парень, по крайней мере, хит-поинтов у него побольше, чем у любого мамонта. Не обращая внимания на стрельбу, просто отведите его в нижний правый угол карты.

Миссия шестнадцатая. Нелегальная передача данных

Задачи:

1. Шпионом украсть коды к ионной пушке.

2. Эвакуировать шпиона.

Последняя дополнительная миссия, пройти ее однозначно стоит ради того, чтобы вас в финальной битве с GDI не доставали ионной пушкой.

У вас есть небольшой отряд пехоты и шпион. После первого боя (не потеряйте ракетчиков!), проведите их по левому краю карты (тут надо четко рассчитать время, когда патруль противника уйдет на восток), взорвите ящики рядом с радаром, заведите шпиона по склону горы и захватите первый командный центр. Спуститесь обратно к тому месту, где был радар, справа за мешками с песком – второй командный центр. Когда шпион захватывает здание, его здоровье полностью восстанавливается, поэтому не страшно, если парня поцарапают шальные вражеские пули. Бегите влево, избегайте роботов и патрулей - за небольшой деревушкой будет третий командный центр. Пехотой можно пробежать по верхнему участку карты и взорвать ящики, тогда часовые убегут на шум, но это совсем не обязательно. Когда хамелеон добудет последние коды, в правой нижней части карты появится подземный бронетранспортер, аккуратно проведите к нему шпиона и... добро пожаловать в финальную миссию.

Миссия семнадцатая. Новое начало

Задачи:

1. Успеть установить три межконтинентальные баллистические ракеты до того, как GDI засечет наше местоположение.

Последний бой – он, как известно, трудный самый... Но только не в этот раз. Скорее наоборот – это очень простое и приятное сражение.

Нам надо суметь установить в трех точках карты три МБР (межконтинентальные баллистические ракеты), чтобы сбить орбитальную платформу GDI. Времени дается – три часа, причем секундомер включается не сразу.

Для начала идите вслед за МакНилом. Он отключит генератор Firestorm. Врывайтесь на базу и устраивайте резню всем встречным-поперечным, но не трогайте перерабатывающее предприятие противника. Далее разворачивайте базу у нижнего края карты – там поле тибериума. Одного своего инженера поставьте рядом с перерабатывающим предприятием. Вскоре GDI, ни с того, ни с сего, произведет по этому зданию выстрел ионной пушкой. Если вы прошли предыдущую миссию (а мы вас предупреждали!), то с этого момента ионная пушка перейдет под ваш контроль. М-да, партия сыграна.

Но противник об этом еще не в курсе, поэтому будет атаковать. Оборону базы особо сильной не делайте – 3-4 артиллерийских установок за глаза хватит. Не забудьте про 4-5 SAM, ибо у GDI есть мощная авиация (которую она, правда, почему-то никогда не применяет против вашей базы).

Ну вот, с обороной закончили, пора преступать к делу.

МБР нам надо подогнать в три места. Первое – чуть выше нашей базы, второе – у правого верхнего угла карты, а третье – в левом верхнем углу.

Первое место совершенно безопасно, противник на моей памяти никогда туда и носа не казал (а миссию эту я переигрывал три раза – приятно, когда у нас есть полное преимущество над противником, да и киборгом-коммандо повоевать всегда одно удовольствие). Можете ставить туда МБР сразу, а можете и подождать, исходя из заповеди "береженого Бог бережет".

В правый угол гоните МБР вместе с 4 артиллерийскими установками и одной ремонтной машиной. Дело в том, что с востока туда будут изредка наведываться враги, которые смогут беззащитную МБР легко уничтожить. Но если рядом с ней займут позицию пушки, то тогда у неприятеля ничего не получится. Однако в случае получения повреждений (а пушки – штуки слабые, так что это очень вероятно), ремонтная машина быстренько приведет их в порядок.

А вот с третьей точкой в левом верхнем углу придется попотеть. Попасть туда можно по мосту вдоль западного края карты. Но вас ждет мощная оборона противника, причем мост могут разрушить. Что делать?

Есть три варианта. Первый – начать планомерное неспешное наступление от точки расположения второй нашей МБР на запад, держась верхнего края карты. Тут используем артиллерию (5-7 установок) и просто равняем с землей все, что встречаем. Так потихоньку дойдем до моста. Расстреляем там все пушки оборонительной линии, парой мотоциклов обнаружим месторасположение аэродромов врага (их тут же расстрелять артиллерией, предварительно установленной под мостом) и спокойно подгоняем МБР.



Второй вариант – массированный налет авиации. Производим десяток башен и выносим ПВО, а потом и все остальное.

Третий вариант – строим Храм Нода, производим киборга-коммандо и отправляем его на подземном бронетранспортере в тыл неприятеля, где он всех рвет как грелку.

В принципе, можно успеть расправиться с противником и за час, но к чему спешить? Не лучше ли неторопливо насладиться агонией наших врагов? ▲

Князь: Быстрое Прохождение

Особая благодарность Ярославу Чеботареву за помощь в подготовке данного текста

Родион Романович

Название солюшена точно отражает его содержание. Здесь вы не встретите полного списка разгаданных тайн, описания всех квестов или каталога оружия. Это именно "быстрое прохождение", рассчитанное примерно на сутки чистого геймплея, за которые вы и сможете одолеть "Князя", если будете следовать приведенным ниже советам.

Мы, само собой, разумеется, пойдем по пути наименьшего сопротивления. Наименее сопротивляющимся считается прохождение игры за Драгомира; его-то мы и выберем в качестве героя романа. При стартовом customize'е нужно сделать его Вождем, из навыков лучше выбрать "фехтование" и "знахарство". Опс! Игра началась.

Первая зона

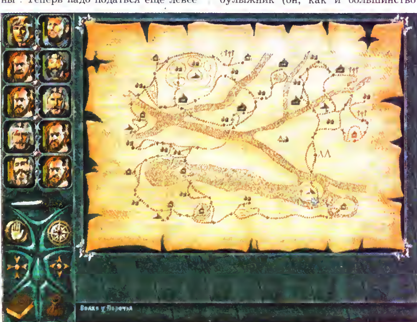
Диспозиция следующая: вся карта разбита на три крупных зоны, в пределах каждой из них находится герой и его команда (впрочем, у вас пока команды нет). Ваша основная на данный момент задача - проникнуть из первой зоны во вторую. Переход во вторую зону находится в Верхнем Лагере, что на юго-востоке от Старого Лагеря. Ситуация там крайне неблагоприятная: местность оккупировали скелеты во главе со своей королевой. Чтобы ее уничтожить и впоследствии снова заселить деревню людьми, нужно разузнать две части некоего заклинания, а потом употребить его в диалоге с королевой. Далее следует заселение деревни и постройка моста, который, собственно, и будет "мостом" во вторую зону.

Порядок действий примерно таков.

Получив в свое распоряжение деревню и рекомендованного старостой бойца Сигмара, тут же идете вверх деревни и выносите зеленых муравьев. После этого знахарь согласится лечить вас. Попросите знахаря, кузнеца и купца подготовить учеников, они вам потом очень пригодятся. Тут же, опрашивая мужиков, получаете все имеющиеся в деревне квесты и узнаете, что кто-то ловко позаимствовал вашу часть амулета.

Далее топаете прямиком к южному выходу ("телепорту"), пройдя через него, незамедлительно натыкаетесь на купца Фотия, слезно умоляющего вас принять его в отряд. Принимаете, возвращаетсс в деревню, отпускаете его, за что он платит вам триста монет, и сразу ловите его снова. Таким образом, спустя пять минут после начала игры мы имеем двух отличных ребят в команде и +300 золота. Теперь попрошу вас проследовать к локации "Волхв у Старого Лагеря", что справа от вашей деревни. Там находите волхва Велигоста, попутно вышибая дух и деньги из подвернувшихся под руку зверушек. Волхв сообщает первую половину заклятия. Отлично. Возвращаетесь в деревню, убеждаетесь, что ваш капитал равен 500+ монет (если это не так, продаете ненужные трофеи), и идете налево, к "Волхву у Камней". Там, аккуратно обходя скопления монстров, достигаете жилища волхва и приобретаете за 500 монет артефакт "Сын Луны". Теперь надо податься еще левее и проникнуть в деревню Бережки. Там вы можете почти бесплатно заполучить в отряд еще одного-двух воинов (зависит от харизмы). Один из них - пьяница Мстислав, довольно паршивый вояка, другой Ратибор (этот даст вам денег, на которые и можно его нанять), которому вы должны передать перо жар-птицы от товарища из Старого Лагеря. Поговорите с должностными лицами (староста, купец). Идите на юго-запад локации, там вход в пещеру, в которой стоит дед и требует яблоко, за которое обещает отдать похищенную часть амулета. Бегите в то место, которое он указал, получаете яблоко и с помощью стальной воли удерживаете себя от искушения его съесть. Дед отдает треть амулета, стороны расстаются довольные друг другом. Бережки можно завоевать, открыв огонь по старосте и, возможно, немного порубив сторонников суверенитета.

Теперь ваш путь лежит к верху от Старого Лагеря, где волхв ("У Камней") за огромную кучу денег (400 монет) готов продать вам секрет местонахождения одного из Живых камней (если до этого вы поговорили со старостой деревни Камни, которому он и требуется). Ничего не получит алчный старикашка! Идите направо от его логова, старательно обследуйте каждый остров на предмет наличия мостиков. Придется, конечно, помыкаться, отыскивая верный путь. Ваша задача - пройти как можно дальше вправо, где на одном из островов и лежит искомый булыжник (он, как и большинство



Здесь все очень просто:
треугольники обозначают пещеры,
домики - поселения или хижины волхвов,
"пунктирные" кривые - тропинки,
широкие ленты - реку,
разрывы на лентах - мосты.

Как справиться с интерфейсом

Shift + левый клик на портрете воина - присоединить его к действующей группе
Правый клик на портрете - вычленить из группы
Левый клик на портрете - выбрать воина
Ctrl + правый клик - завести беседу с воином
Space - перевести в боевой режим выбранных воинов
+/- на NumPad'е - ускорение/замедление игры



предметов в игре, имеет вид мешка). Если вы не желаете уничтожать всех встречных монстров (что довольно напряжно, зато способствует повышению боевого опыта, без которого дальше будет плохо), и собирать валяющиеся на дороге призы, берите одного лишь Драгомира и реактивно неситесь мимо них, долго преследовать вас не будут. Перед этим не забудьте опорожнить инвентори, иначе камень просто не поднять (также, кусая от отчаяния локти, придется оставлять на земле все лежащие там полезные предметы). Не выбрасывайте нужные вам вещи на землю в надежде потом их подобрать! Отдайте коллегам, иначе, вступив на телепорт после отыскания камня, вы их больше не увидите. На одном из островов с навьями вы узрите вход в пещеру. Спуститесь туда, и, обходя кровожадных муравьев, выпросите у птицы Ключ Луны (необходим впоследствии).

Итак, Живой камень у вас. По направлению вверх от "Волхва у пропасти" находится переход в деревню Камни. Отдайте старосте бульник и: а) получите деревню; б) узнайте вторую часть заклинания. Все. Вы готовы к зачистке Верхнего Лагеря от мертвяков. Теоретически.

Практически же дело обстоит так: кроме испаряющейся от заклинания королевы скелетов, в центре локации лежат себе в могилах ждут вашего появления сами скелеты, все как один – восьмого уровня. О чем это говорит? О том, что эти склонные к реинкарнации товарищи вынесут ваш отряд как игроки в боулинг выносят кегли, если, конечно, вы не содержите в арсенале специального оружия против скелетов (что весьма вероятно). В отсутствие же такового единственным козырем против мешков с костями является ваша собственная прокачанность. Это значит, что пришло время для "побочных" квестов; выполнение – в произвольном порядке, но старайтесь отслеживать географию, чтобы не бегать зря из конца в конец.

Если идти вверх от "Волхва у пропасти", а потом долго и упорно направо, рано или поздно вы попадете в деревню Борье. Не заходя за частокол, сразу же жмите по тропинке к верху локации, где в окружении нескольких навий 6-го уровня томится привязанный к столбу сын старосты. Если в вашем отряде есть лучники, угробить навий не составит труда (если нет, лучше на данной стадии развития вообще туда не соваться). Замечательно, если вы заранее припасли пару скляночек с ядом. Иначе вас ждет несоразмерный результату расход стрел. Как только игра в Моцарта и Сальери закончится, идите в деревню (не стоит ломиться туда всем отрядом, ибо слишком много времени отнимет разоружение) и получайте ключи от нее вместе с гритингсами старосты, а заодно и немного экспы.

В локации "Волхв у Верхнего Лагеря" (где вы свели дружбу с Фотием) возле палаток обитают бандиты. Не вступая в диалог, убейте их. За это местный волхв укажет, где можно откопать половинку древнего меча. Вторая его часть находится в локации "Волхв у Среднего Лагеря". Попав туда со стороны Старого Лагеря, немедленно идите вниз и чуть вправо, заходите в пещеру и дальше, несколько раз выбрав нужную дорогу на развилке, отыскиваете вторую часть меча и, в конце, Клык Белого Волка. Из частей собираете богатырский меч и крутеете, так сказать, прямо у себя на глазах; Клык несете волхву, что живет на северо-востоке локации.

Оттуда же проникаете в Средний Лагерь, где староста льет слезы вам в жилетку по поводу отсутствия воеводы. Отдайте ему Сигмара, и деревня станет вашей. Сигмара тут же цинично заберите. Это будет предпоследний квест в данной зоне. Последний – Верхний Лагерь. Подготовьтесь морально и физически к бою со скелетами. Желательно, чтобы количество бойцов в вашем отряде приближалось к количеству скелетов. Два-три рульных лучника - очень хорошо, но надо будет следить, чтобы их не помяли насмерть; скелеты имеют дурную привычку атаковать слабейших в отряде. Ручное оружие можно отравить, и, диверсионно ударив нескольких скелетов, ждать, пока они потеряют одну жизнь. Повторять по мере надобности. Если вы планируете массированную атаку (крутизна должна быть соответствующей), не надо травить стрелы, – как правило, бестолковые лучники первыми же выстрелами попадают в своих.

Допустим, что с вашей помощью кости, наконец, обрели упокоение. Продекламируйте заклятие королеве. Первый же отпущенный на волю мужик отныне и навеки будет назначен старостой освобожденной деревни. Теперь скормите Сигмару Чертежи Древних Пирамид, которые вручил вам один из встреченных Вершителей. Отпустите Сигмара и закажите старосте мост. Как только он будет готов, вновь заарендуйте Сигмара. Можете привести в Верхний Лагерь еще нескольких человек, и впоследствии пользоваться услугами местных купца, кузнеца и знахаря (их к тому времени обучат в Старом Лагере).

Вторая зона

Основная задача: объединить под своей властью все имеющиеся поселения. Потом вручить бразды правления старосте Черного Бора, после чего в этой деревне возведут мост, ведущий в третью зону. Где-то здесь скрывается от правосудия герой Волк, которого надо будет найти и ценой его жизни отобрать вторую часть амулета.

Для вас вторая зона начнется с локации "Волхв у Куницыного Бора". Сразу же спуститесь вниз, к переходу в Поречье. Снова разыграйте комбинацию "переходящий плотник" с участием Сигмара; таким образом, вы получите деревню и возможность продвигаться дальше через построенный Сигмаром мост (но это потом). Подлечитесь и вернитесь в предыдущую локацию. Там действительно живет волхв, с которым весьма полезно взаимодействовать. Он даст квест: расколдовать сына, и волшебную воду в качестве средства. Здесь же разыскиваете кентавра, некогда похитившего супружницу одного из жителей Старого Лагеря. Никогда бы не подумал, что придется лечить лошадиную часть кентавра от импотенции! Но тем не менее. Эпафродит (так его зовут) пообещает отпустить жену, если вы принесете ему средство "от проблем с женщинами". Получив эти два квеста, устремляйтесь налево-вверх, в локацию "Волхв у Бережков". Там, тоже вверху и немного слева от центра, одиноко тусуется сын предыдущего волхва, имеющий вид лешего



фиолетового цвета. Расколдуйте его. Уничтожив отряд леших на этой локации, вы найдете на одном из трупов заячий хвост. Продолжайте геноцид монстров (моховиков), пока не выбьете из них куклу (пригодится впоследствии). В центре локации находится капище, где необходимо выкопать соколиную лапку. Еще у вас должно быть вино, полученное от местного волхва (он даст его в надежде, что вы отдадите вино другому волхву в знак дружбы; ну ее к черту, сейчас не до того). Вернитесь к "Волхву у Куницыного Бора". На самом деле там два волхва. Первый,

в благодарность за спасение отпрыска, снимет проклятие с близлежащей деревни Куницын Бор. Второй из принесенных вами ингредиентов составит волшебную воду, которую надо вручить кентавру. Женщина все равно от него не уйдет, но вы получите по подарку от обоих. Как-нибудь потом, кстати, можно будет слетать в Старый Лагерь и подыскать новую жену для безутешного викинга.

Ступайте в Куницын Бор, что слева и внизу от настоящей локации. За снятое проклятие вы получите деревню еще тепленькой (к слову, проклявшего ее волхва можно и убить, хотя зто и негуманно). Вернитесь в Поречье и идите к нижнему мосту. Там, быстро пройдя одну волхвосодержащую локацию, зайдите в гости к старосте бандитской деревеньки Ловье. Тут вас ожидает "чиста канкретный базар"; ведите себя нагло и бесцеремонно, придерживаясь наиболее грубого варианта разговора. Староста оценит вашу твердость и сдаст деревню на корню (в случае, если позволит ваша харизма; она должна быть достаточно высокой...).

Далее вы стремительно следуете к поселению Родники, что слева от Ловье. Проникаете внутрь и нанимаетесь на подряд по уничтожению ядовитых пауков, обитающих внизу локации. После зтого деревня ваша. В зтой же локации находится подземелье, где необходимо получить Ключ Воды. Потом можете пройти еще немного влево, в локацию "Волхв у Родников". Тамошний волхв даст указание, где найти богатырский лук. Лук охраняют два могучих моховика, поэтому без спецоружия туда лучше не ходить. Впрочем, если грамотно использовать шар телепортации... И еще: если основательно пошарить среди цветов-людоедов, есть шанс отыскать богатырский щит.

Теперь можно отправляться в правую часть карты, в деревню Черный Бор. Основательно подготовьтесь, ибо по пути туда вам придется пересечь локацию "Волхв у Черного Бора", где проживает множество весьма противных тварей. Кстати, не лишним будет побеседовать со стариком, он даст квест, связанный с имеющейся у вас куклой (надо передать ее дочке волхва, которую вы встретите в византийском лагере). Также в пределах локации будет обретаться мужчина, который... фанфары!.. укажет местонахождение второго героя, Волка. На тот случай, если у вас не будет желания искать мужчину, вот примерные координаты точки X: на зтой же локации, если идти строго вправо от волхва, будет лежать скелет человека (классический вариант основан на обнаружении скелета коровы, расположенного вертикально вниз от искомой точки). Собственно, там и находится секретный вход... Но погодите им пользоваться. Сначала пройдите в деревню Черный Бор, что справа от настоящей локации. Переговорите со старостой и получите деревню. Распишитесь. Теперь рекомендую проделать следующий коварный ход: сравните характеристики своих воинов с параметрами жителей Черного Бора. Если ваши люди слабее (как правило, так и бывает), уволльте их и наберите новый отряд. Не жалейте денег! Правильно распределите все накопленные к тому времени ресурсы и возвращайтесь на предыдущую локацию. Вынесите вставших на пути монстров. Если понадобится, сбегайте в деревню подлечиться. Потом идите наносить визит и тяжкие телесные Волку. Разговор с ним, возможно, придется осуществлять в два приема; на такой случай неплохо иметь под рукой шар телепортации. Рано или поздно Волк отдаст вторую часть амулета.

Третья зона

Нелегко здесь. Убивают. Рекомендовать какой-либо определенный порядок прохождения квестов как правильный или хотя бы наиболее легкий еще сложнее в силу их весьма довольно большой протяженности в пространстве, и, следовательно, времени. Тот, что описан ниже, я обозначаю как "логичный", по крайней мере, с точки зрения географии.

Пройдите вверх через локацию "Волхв у Поречья" к Византийскому Лагерю. Зайдите внутрь, лучше в одиночку. Справа-вверху у частокола пещера. В ней живет чудо-в-перьях, владеющее Ключом Огня; его надо конфисковать вместе с жизнью упрямой птички. Вернитесь в лагерь, отдайте куклу дочери волхва (та даст шар, переносящий к хижине отца; зто на случай, если вам нужна его благодарность), соберите все мешки с добром и идите беседовать с кузнецом. Если ваша команда состоит из десяти человек, одного из них, самого слабого, перед разговором увольте. Кузнец окажется тем самым Изяславом, которого так давно и безуспешно ищет староста Бережков. Он присоединится к вам, но вас тут же начнут атаковать все мужики в лагере. Уходите оттуда. Кстати, справа-вверху на локации, под самой толстой из пяти рядомстоящих берез, закопан богатырский шлем. При желании можете забрать его, чтобы потом не возвращаться (хотя, по совести, он вовсе не необходим, как и прочие богатырские вещицы).

В следующей локации "Волхв у Византийского Лагеря" прячется третий герой, Михаил, но вам он пока не нужен, разве что из любопытства. На будущее: секретный вход в его логово находится слева и чуть вверху от того места, где вы появились, придя из лагеря византийцев. Там стоят четыре столба, вам надо встать в центр образованной ими "площадки". Это выясняется в дальнейшем путем долгих переговоров, которые вовсе не обязательно проводить, если вы читаете зтот солюшен.

Идите прямо по тропинке, ведущей наверх. Окажетесь в Нижнем Лагере, где староста даст по убийству свирепого цветка. Вы тут же отправляетесь еще выше, к Волхву у Нижнего Лагеря, где выполняете его поручение по дезинфекции от червей. Волхв в награду дает магнит, который надо применить в Нижнем Лагере, предварительно освободив побольше места в инвентори. Туда будут стянуты все металлические предметы на локации, в числе коих окажется и меч против цветка-людоеда. Сокрушив зтот мерзкий кактус, вы получите деревню. Оттуда вы переходите наверх, в локацию "Волхв у Лесного Лагеря". Там, безжалостно применяя новый меч, под корень вырезаете поле гигантских цветков. Помните, что меч имеет свойство повреждаться, и после каждых двух цветков вам придется возвращаться в деревню для ремонта. Нет, цветы можно рубить и обычным оружием, но зто развлечение для буддистов и домохозяек. Истребив цветы и мешающихся под ногами навий, зайдите в гости к волхву. Тот даст вино для старосты Нижнего Лагеря (с которым хочет таким образом помириться) и, впоследствии, продаст Дупликатор ($500, торг неуместен). Уберите его в карман и никому не показывайте.

Пора приступить к окучиванию Лесного Лагеря. Ох, нелегкая зто работа... Староста поручит убрать скелетов, стоящих на пути прогресса. Скелеты 13-го уровня, поэтому лучше к ним пока не ходить. Поэтому тут же телепортируйтесь к Волхву у Византийского Лагеря (кстати, в зтой локации два волхва. Один из них затребует с вас охраняемый аспидами сундук, за который ничего, кроме опыта, вы не получите), который откроет большой секрет; возвращайтесь в Лесной Лагерь и спускайтесь вниз, к Волхву у Лесовья, который продаст вам предмет "секрета" - медную лампу, способную зарулить всех монстров в пределах локации (кстати, таких ламп в игре можно отыскать еще пару штук. В особо крупных конфликтах стоит только нажать правую кнопку мыши...). Впрочем, лампа не работает, но это мелочи. Волхв у лагеря византийцев готов взяться за капитальный ремонт. В Лесном Лагере кладете скелетов и завладеваете деревней. Идете вниз, через владения волхва, в деревню Лесовье. Требуемые здесь подвиги - сущая безделица: сделать старосте купца и воеводу (которым вы, очевидно, потом призываете обратно) и по просьбе мужика отметелить здешних аспидов. Мужик за зто даст многоразовую, как шаттл, дудку, которая отпугивает монстров на короткое время. Впрочем, лично у меня такая дудка появилась задолго до Лесо-

вья; очень полезная штука для всяких разведок и пробежек.

Итак, час объяснений пробил. Накачавшись до максимума бутылочками и набив ими карманы, вы идете предъявлять претензии Михаилу. Тот их примет, но уже посмертно. Оправившись от шока, вызванного великодушием героя, ступайте в локацию "Волхв у Поречья" и выкопайте на капище богатырский доспех. Потом отыщите там кентавра, уныло стоящего пред входом в пещеру. Кентавр за пропуск потребует часть амулета; тут-то и пригодится дупликатор. Удвойте одну из деталей конструктора "Амулет Дракона" и отдайте ее наглой лошади. Та "подарит" шар, телепортирующий в подземелье Дракона. Не тратьте его, ибо вход в то же подземелье лежит у вас перед носом. Постучитесь и войдите.

Разделайтесь с местными скелетами. Поговорите с заколдованным воином в обличье болотника. Если вы способны надеть богатырские доспехи и взять в руки соответствующее оружие, можете с ним подраться. В противном случае его можно: а) отравить; б) подставить. Травим, как обычно, стрелами. Подставить можно, вызвав его на бой; монстр сойдет с места и потопает убивать ближайшего вашего воина. Вы в это время должны оказаться перед проходом в номера и войти. В номерах живут ичетики; уничтожьте их либо обойдите. Если чувствуете, что вас помяли, телепортируйтесь в подвластную деревню, а потом, с помощью полученного от кентавра шара, обратно. Откройте разноцветные двери тремя собранными ранее ключами и...

Дракон всегда рад гостям. Интересно, кто-нибудь до вас приходил к нему с аккуратно собранным Амулетом?

Советы от Ярослава Чеботарева

Какие я мог бы дать общие рекомендации? Почаще сохраняйтесь, имейте большой запас лечебного бальзама, не нападайте на противника, который гораздо сильнее, а обходите его, хитрость лучше грубой силы — это всё может относиться практически к любой RPG. Что касается конкретно Князя — вот несколько советов и подсказок:

1. Берегите уникальные предметы: если это оружие или доспех, вовремя чините его. Потери от утраты вещи из-за полного износа бывает очень трудно возместить, особенно если потеряли специфическое оружие на какого-либо монстра.

2. Чтобы дать герою или члену дружины предмет, который не берётся из-за недостаточных текущих навыков (skills), используйте магические кольца, браслеты и амулеты. Их можно передавать "по цепочке". Также для кратковременного повышения навыков можно использовать "Зелье" достаточной концентрации.

3. При смене (обновлении) оружия и доспехов на более сильные, передавайте высвободившиеся другим воинам — также "по цепочке". Как правило, воины набирают навыки неравномерно, из-за чего очередной освободившийся предмет всегда есть кому предложить. При необходимости используйте для надевания магические предметы. Продавайте купцу или кузнецу самые "слабые" вещи, которые мало полезны даже вновь взятым дружинникам.

4. Используйте дупликатор. Помимо "сюжетного" применения, дупликатор очень полезен для получения копий уникальных предметов. Очень советую сделать хотя бы одну копию "Сына Луны", тогда ограничение по весу перестанет стеснять ваших героев.

5. Даже если Вы предпочитаете захватывать чужие деревни силой, а не выполнением заданий, сначала зайдите в деревню гостем и поговорите с жителями. Возможно, вам сообщат сведения, которые могут быть очень полезны в дальнейшем.

6. Не увлекайтесь использованием зажигательных стрел — это впечатляет, но существенного выигрыша не даёт. Если захватите деревню, то отстраивать дома всё равно придётся вам.

7. Если ваша дружина входит в чужую деревню мирно, то оставляя оружие при входе, разложите его в том порядке, в котором размещены воины на панели управления отрядом. Этим сэкономите время при подборе оружия на выходе, так как каждый получит обратно своё. Кстати, не забывайте при входе класть всё оружие, включая то, что лежит глубоко в мешке (прокрутите содержимое, чтобы убедиться, что оружия нет). Стрелы без лука оружием не считаются.

8. Против сильного противника очень эффективно использовать стрелы с ядом. Достаточно сделать несколько выстрелов и отойти на безопасное расстояние. Эффект прямо пропорционален концентрации яда. Кстати, смазывать им можно не только стрелы.

9. При отравлении как можно скорее используйте противоядие, а затем лечебный бальзам. Даже Живая вода не излечивает отравление, хотя оживляет того, кто "отравился насмерть".

10. Не упускайте случая поднять главному герою навык "Знахарство". Кроме получения и смешивания настоек, можете использовать свитки с трудами Гиппократа.

11. Навыки "Кузнечное дело" и "Плотницкое дело" главному герою мало полезны — они нужны мастерам, которые подготавливаются для деревни.

12. Свиток "Слова воскрешения" следует применять осторожно: он оживляет и своих воинов, и всех убитых врагов на карте. Однако хороший случай применить этот свиток представляется, если вам удалось захватить деревню после кровопролитного боя. Ожившие крестьяне будут вашими подданными.

13. Если вы играете не вождём, отыскивайте артефакты, увеличивающие харизму: это чаша воеводы, святые мощи и детские игрушки. У вождя обычно харизмы достаточно, и эти предметы не так важны.

14. При взятии мешка с земли держите открытой панель своего мешка, тогда сразу видно, какой предмет (предметы) подняты. Если ничего не видно, то была поднята некоторая сумма денег. При перегрузке героя закройте панель "бартера" (Esc), отдайте часть вещей другим воинам и снова возьмите лежащий мешок.

15. Из-за особенностей действия "Эликсира мудрости" рекомендуется применять его только в деревне, поблизости от знахаря. Не выходите из деревни, пока это действие не закончится.

16. При ручном распределении полученного опыта по навыкам мой совет — перемещаться по пунктам "снизу вверх". Однако не увлекайтесь: не подняв казалось бы, не очень нужную рядовым воинам харизму до базовой величины, вы не сможете перевести их на следующий уровень. Минимальные значения навыков можно посмотреть в руководстве.

17. Использовав "Потерянную карту", не удивляйтесь в случае, если ваша карта не изменилась. Значит, этот кусок уже отмечен на общей карте. Ищите другую часть.

18. Не все локации отображаются на общей карте. Чтобы посмотреть название локации, откройте окно сохранения игры, и даже не делая записи на диск, можно прочитать текущее имя.

19. Поднимайте мастерство знахаря в деревне, продавая ему "сырьё" для эликсиров.

20. Не жалейте хорошего воина, отпуская его в деревню воеводой. Сразу или через некоторое время, когда он поднимет уровень местных крестьян, можете забрать его обратно в дружину.

21. С некоторыми монстрами и почти со всеми людьми можно поговорить. Не пренебрегайте этой возможностью!

22. Слушайте всё, что говорят вам Вершители, но не принимайте их слова на за абсолютную истину.

23. Увидев волхва за частоколом в одной из деревень, подойдите поговорить с ним. Звук, который услышите, даст вам подсказку.

24. Не рекомендуется использовать квестовые артефакты не по назначению. Если очень хочется, предварительно сделайте копию дупликатором.

Константин Подстрешный

Drakan: Order of the Flame

Ruined Village

Прохождение первого уровня не представляет большой сложности, но на нем есть несколько секретов. Пробежав за таверну, вы увидите две дороги. Правая приведет вас к берегу моря. Слегка искупавшись, на островке рядом со скелетом можно найти три лечебных бутылочки и мифрильный меч (впрочем, не очень хороший, всего лишь на 10 повреждений). На этом же островке - вход в пещеру, но лучше проплыть чуть дальше – на берегу найдете топор какого-то Дункана. Пробежав через пещеры и снова попав в винные погреба, выбирайтесь из таверны и идите по левой дороге, она приведет вас к небольшой пещерке, (осторожно, два трупоеда!) в которой вы найдете первую за свою драканскую жизнь броню. По тропинке можно забраться на скалы, оттуда спуститься к реке и сломанному мосту. Если проплыть против течения реки (течение сильное, но сделать это все-таки можно) и выбраться на берег, увидите деревенский туалет типа "сортир" и посещающего его орка. Очень богатого орка - из него можно выбить две бутылочки жизни и одну невидимости.

Квест 1. Найти ключ от хижины Атимара (Get Atimar`s key)

Очень даже простой квест - ключ лежит в подвале таверны на стóлике.

Квест 2. Найти священную книгу (Get Sacred Book)

Идите в дом Атимара – это на противоположном берегу реки (на карте рядом с домом – знак) и берите со стола книгу. Теперь следуйте в храм, поставьте книгу в подставку на столе. Откроется секретный ход. Пробегите мимо качающихся лезвий, и вы попадете в гробницу Хирона.

Квест 3. Найти кристалл Хирона (Find Heron`s Soul Crystal)

Передвиньте разбитую статую на выдвижную плиту, после чего наступите на две остальные плиты, теперь выньте кристалл из гробницы Хирона и спускайтесь вниз.

Квест 4. Разбудить Арокха (Awaken Arohk)

Вам предстоит довольно долго побегать по пещерам и подвесным мостикам (через все дыры на мостах мжно перепрыгнуть) и пробраться к логову Арокха (напоминает раскрытую пасть дракона), недалеко от него – небольшая пещерка, можете заглянуть туда. Кстати, всех трупоедов лучше всего изрубить, стоя в воде. Потом идите в пещеру Арокха, придется немного попрыгать и поуворачиваться от выдвижных лезвий. Когда увидите каменного дракона, просто спуститесь вниз и подойдите к постаменту.

Wartok Canyons

Хо-хо, как здорово жечь орков с высоты драконьего полета! Не забывайте обследовать хижины на предмет бутылочек. А под елкой на правом берегу можно найти сразу два сосуда с живительным составом.

Квест 1. Отчистить пещеру от пауков (Cleans out Spider Caves)

Этот квест можно получить в единственном уцелевшем доме. Там сидит мужик (Всеслав Чародей - ну прямо одно лицо!), который обещает, что отдаст Ринн магический меч, если она убьет гигантских пауков в его пещере. Вход в пещеру находится над домом, заходите и устраивайте небольшой геноцид членистоногим. В пещере найдете лук. Кстати, некоторые стрелы можно поднять и снова использовать. Рядом с тремя бочками, недалеко от того места, где вы увидите гнездо паучихи, можно пробить стену – обнаружите симпатичный, но весьма слабый (10Dm) ятаган. Когда придете в пещеру с сундуками, просто прыгните на доске – обвалится потолок, и маму пауков придавит здоровым булыжником. Возвращайтесь к заказчику и получайте Rune of Stone. Езжайте к трем камням (они появятся на карте) и подействуйте на них Руной – откроется вход в подземелье, там вы приобретете замечательный Sword of Flame. Достаточно просто ударить врага, отбежать в сторонку и подождать пока он сгорит.

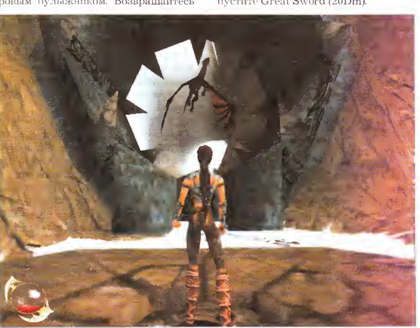
Возле каменной арки там, где стоят два вортокских ПВО, и летает черный дракон, спуститесь к воде и проплывите в пещерку. Найдете Scale Mail – замечательную и совсем новенькую броню с Armor Rating: 34.

Квест 2. Найти ключ от пещер троллей (Find Key to Troll Caves)

Летите к пещере, рядом со входом в которую есть два флага. Ключ лежит на наковальне, в этой же пещере можно найти неплохой арсенал оружия. Летите к большим воротам, открывайте ключом маленькую дверцу и, подняв ворота, заезжайте на Арокхе в пещеру.

Квест 3. Найти секретный вход (Find Secret Mine Entrance)

Когда пройдете вместе с драконом через пещеры, возле развалин одного из домов найдете умирающего воина, он расскажет, где тайный вход в подземелье (это за водопадом, на карте появится соответствующий знак). В сети пещер и пещерок вы найдете Power Crystal (он лежит рядом со скелетом), отнесите его к бурильной установке. В тех же катакомбах не пропустите Great Sword (20Dm).



Квест 4. Найти вход в подземелья (Find Grimstone Mines)

Этот квест выполнится автоматически – достаточно войти в дыру, пробитую бурильной установкой. Когда вы вернетесь к Арокху, предстоит небольшая схватка с зеленым драконом, после победы над крылатым крокодилом получите второе оружие Арокха – ядовитое дыхание.

Grimstone Mines

Арокху постоянно будут перегораживать дорогу какой-нибудь решеткой или дверью, и Ринн придется разбираться с неприятностями самой. Суть решения проблемы сводится к поиску и нажатию соответствующего рычага.

Квест 1. Найти Хайдера (Find the Hider)

В пещере, в которой стены сложены из каменных блоков, крадитесь на цыпочках. Перережьте спящих вортоков и обязательно отыщите Giant Slayer – прекрасный длинный меч, который станет верным другом Ринн на ближайшие пару уровней. Когда придете в катакомбы, где хранится Crusher Room Key, возьмите ключ - вас ждет встреча с хранителем. В ближнем бою убить темного рыцаря практически невозможно, уж больно он горазд махать своими огненными мечами. Гораздо удобнее нашпиговать его стрелами с безопасной дистанции (возле его тела можно найти огненный меч). Теперь, когда вы спуститесь вниз, вас будет поджидать примитивный гигант. Не бойтесь, верзилу можно преспокойно зарубить мечом.

Поднимитесь по серпантину наверх – вам нужно будет пробежать (не вздумайте сражаться!) через заснеженную полянку полную Вортоков, кроме того, в небе черным силуэтом рыщет вражеский дракон. Пробегите через поляну и сверните в пещеру направо Добегите до рычага и откройте дверь – за ней верный Арокх. Все проблемы с врагами уже решены. Летите на площадку посреди полянки, снова придется оставить Горыныча в одиночестве. За дверью – Crusher, другими словами, каменоломня. Подкрадитесь на цыпочках и зарежьте спящего вортока. Включите крашер, позади прессов можно забраться на механизм, пропрыгайте по прессам – и вот вы снова в узких туннелях. Как, Ринн себе клаустрофобию еще не заработала? Отбейтесь от трупоедов (в одной из маленьких пещерок – неплохая булава – 20 Dm).



Квест 2. Уничтожить пещеры (Destroy Mines)

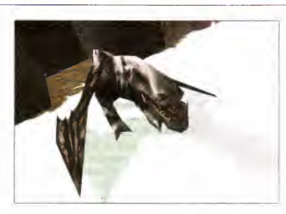
Вот вы и попали к знаменитому Grimstone, чтобы его разрушить - достаточно отпустить рычаги на всех четырех треугольных противовесах. Сперва поднимите ближнюю к вам платформу, чтобы с нее можно было перепрыгнуть на самый верхний противовес. Отпустите его, быстренько перепрыгните на следующую платформу, снова отпустите рычаг и т.д. Когда последний противовес упадет, – Grimstone будет уничтожен, а вместе с ним и все магические защитные поля. Выбирайтесь к Арокху и летите по широкому туннелю - прочь с этого запутанного уровня.

Grotto

В начале уровня вас ждет очень неприятная битва с целой стаей вражеских драконов, поднимайтесь на самый верх и сжигайте негодяев по одиночке. Кроме того, на этом уровне вы познакомитесь с Bat Dragon.

Квест 1. Нойти вход в Восточный Архипелаг (Find the Entrance to the Eastern Archipelago)

Пролетите чуть дальше по правому тоннелю – придется перебить тройку драконов. Поднимитесь наверх, разберитесь с примитивным гигантом (осторожно он кидается снежками!). В синеватой пещере можно пробить стену – попадете в гнездо трупоедов (они на редкость сонные), разживитесь бутылочкой невидимости и новенькой Scale Mail. Справа на выступе – вход в логово гигантов, приготовьтесь к массированному обстрелу снежками. В разрушенном храме найдете Sword of Ice – красивый, но практически бесполезный тесак, побыстрее используйте его магические свойства, да и выкиньте, кроме того, в небольшой пещере найдете колчан ледовых стрел – возьмите, пригодятся. Возвращайтесь к дракону, спускайтесь с гор и летите в левый тоннель. Снова магическое энергетическое поле. Перед подвесным мостиком вооружитесь луком, как только внизу гигант подойдет к бочкам - стреляйте в бочки (легче всего это сделать в снайперском режиме), они взорвутся, и верзилу если не убьет, то достаточно сильно покалечит. Спускайтесь вниз, к гиганту, пробегите по дорожке и сверните направо, нужно стать на плиту с узором – зеленое поле исчезнет и прилетит Арокх. По-











жгите всех вортоков, которых заметите, особенно на небольшом выступе на правой стене пещеры – потом проблем меньше будет. Возле второго вортокского арбалета есть небольшой ход, за которым вас ждет гигант (возле кучи бочек) – приготовьте лук (в снайперском режиме) и стреляйте по бочкам. Вот и нет гиганта. Пробежав чуть дальше и спустившись по лестнице, нажмите рычаг, и возвращайтесь обратно. По выступам справа можно будет спуститься вниз. Осторожней, здесь много сильных вортоков (двоих спящих можно либо зарезать во сне, либо сбросить на каждого сверху по булыжнику), и опасайтесь гиганта. Снова к Арокху. Предстоит убить старого друга Арокха – дракона Морокха, который перешел на сторону зла. Когда прикончите его - получите третье оружие дракона – ледяное дыхание.

Islands

Пожалуй, самый красивый уровень во всей игре. Сначала можно просто полетать над океаном, сжигая вражеских драконов и разрушая сторожевые башни, а уж потом приняться за выполнение квестов.

Квест 1. Найти Римрила (Find Rimril)

Стоит возле полуразрушенного храма, указанного на карте. По дороге к нему на берегу найдите пещерку, там, правда, бегают несколько неприятных насекомых, зато можно обзавестись колчаном ледяных стрел.

Квест 2. Достать амулет с базы гоблинов (Retrieve Elemental Amulet from Goblin Base)

База гоблинов также появится у вас на карте. С уничтожением охраны крепости особых проблем не возникнет: гоблины - довольно слабые существа, даже арбалеты их не спасают. Но вот ловушки на их базе смертельно опасны, поэтому сохраняйтесь почаще.

1. В крепость ведут две лестницы, заходите только с парадного входа – там, где полуразрушенные колонны.

2. Когда в коридоре откроется дверь, и выедет столб с лезвиями, прячьтесь в нишу справа, но только пригнитесь!

3. В тюрьме гоблины имеют неприятную привычку включать ловушки-давилки.

4. Отыщите оружейную и нажмите на выдвижные блоки в нишах справа и слева. Спуститесь по лестнице вниз и вправо – увидите, что часть стены отодвинулась, а за ней пещера с подземным озером. На острове посреди озера расположено жилище подозрительно напоминающие дом Горлума.

5. Ключ находится в той самой комнате, где вас раздавит потолком :)

6. Когда откроете ключом решетку – не спешите вбегать в комнату, пусть пауки и гоблины сперва разберутся между собой, а вы добьете выживших.

7. Чтобы взять часть амулета и не попасть в газовую ловушку, нужно ударить по колонне (не забудьте в этой же комнате взять Banded Mail).

Квест 3. Вернуть Туире кристалл (Retrieve Tuiri`s Soul Crystal)

Чтобы дух драконьей наездницы мог успокоиться, нужно принести ее Soul Crystal. Достаточно простой квест, каким бы путем вы ни пошли, все равно придете к кристаллу. В одном из "блокпостов" вортоков вы увидите решетку, за которой спрятан Vykruta`s Axe, обязательно возьмите этот замечательный топор. Ключ к решетке – в ближайшем озере.

Квест 4. Собрать все шесть рун (Collect all Six Magic Barrier Runes and Place in City Seal)

Душа старушки Туиры успокоится, не забыв дать на прощание еще один квест.

Кристалл 1 - сразу же за открывшимися воротами.

Кристалл 2 - на огни нужно свалить стоящий рядом камень.

Кристалл 3 - по валунам перепрыгнуть через огонь.

Кристалл 4 - один из огней все время исчезает, нужно выбрать момент и успеть пробежать к кристаллу.

Кристалл 5 - рядом с огнями есть небольшой фонтанчик, разбейте его.

Кристалл 6 - возвращайтесь к кристаллу 4, теперь гоблин поднимет решетку. Толкните обломок колонны - кристалл 6 у вас в руках!

Квест 5. Сломать защитное заклинание (Break Great Spell of Protection)

Когда возьмете кристалл 6 появится очередной темный рыцарь, когда нашпигуете его стрелами - идите в пещеру, которую он охранял. Используйте все шесть кристаллов на постамент.

Квест 6. Найти молот (Find the Bellhammer of Allwarren)

Заходите в пещеру, быстренько разбирайтесь с гигантом. Арокх получит новое оружие – молнии, а вы - Bellhammer. Отнесите его этому зануде Римрилу и доложите о выполнении испытания.

Квест 7. Пройти тест в башне пламени (Pass Test of Flame Fortress)

Идите к центральной решетке, от-



кройте ее Elemental Amulet`ом. Нажмите на незажженный подсвечник, после чего вы сможете пройти в комнату с решетками и статуями. Понажимайте на выдвижные плиты – соберете внушительную коллекцию кристаллов.

Далее вас ждет исключительно аркадное действо, состоящее из прыжков. Когда придете к колоколу, – ударьте по нему молотом и прыгайте в водоворот.

Rift Crystal

Весь уровень Ринн придется рассчитывать только на свои скромные силы. Это сплошные ловушки и битвы с хранителями, А все загадки решаются банальным перебором, да пребудет с вами Quick Save.

Islands Night

Черт, проклятые суккубы поймали Арокха! И убили Римрила (а жаль, клевый чувак был, светлая ему память).

Квест 1. Найти путь к логову суккубов (Find A way into Succubus Lair)

Собственно это логово обозначено на карте, но пройти к нему задача еще из тех. Во-первых, ночь и холодно. Во-вторых, суккубы совсем обнаглели и нападают стаями, стреляйте по ним из лука или пользуйтесь молниями (если у вас остались заряды в секире или кристаллы).

Пожалуй, больше всего на этом уровне вас будет мучить вопрос: как открыть решетку с золотым замком? Ответ: развернитесь на 180 градусов от решетки и бегите по песчаной отмели до пещеры, где будет столб света. Появится саркофаг и охраняющий его дух. Забейте духа, пробегите чуть в глубь пещеры и выбирайтесь наверх. Разделавшись с гоблинами, отыщите небольшое пятиугольное отверстие (из него-то и падал свет). Прыгайте вниз, так чтобы попасть на висящий в воздухе саркофаг, присядьте и нажмите "use". Вот вы и получили золотой ключик. Открывайте решетку и берите Energy Bow – отличный лук!

В одной пещере будут бродить сразу два гиганта – просто выстрелите в бочки рядом с ними.

Логово суккубов охраняет гигант в доспехах, победить его в ближнем



бою практически невозможно, нашпиговать стрелами тоже вряд ли получится (у вас либо стрелы кончились, либо лук уже сломался). Так что, по идее, от него нужно банально убежать, но есть способ проще – гигант боится воды! Заманите его на берег и, стоя по колено в море, спокойно рубите великана. Но осторожней! Когда Гигант упадет, он запросто может придавить Ринн своей тушей.

Succubus Lair

Квест 1. Найти магическое зеркало (Find Magic Mirror in Bathing Chamber)

Суккубы буквально помешаны на собственной внешности вот и эта красотка все отдаст за магическое зеркальце. Ничего сложного, зеркало лежит в сундуке в комнате, которую охраняет здоровый орк с мифрильным молотом. В пещере, где летают духи, есть еще один туннель - он ведет в тюрьму, полную трупоедов. Там можно обзавестись совершенно новенькой Plate Mail и Death Mace (очень странная булава, хоть и написано 25 повреждений, но наносит она явно больше!). Отоприте камеру, в которой сидит орк (ключ - рядом с сундуком), он откроет ящик, но после этого все равно на вас нападет. Раздобыв зеркальце, возвращайтесь в зал с опускающимися/поднимающимися платформами, поднимайтесь наверх.

Квест 2. Найти тронный зал (Find Throne Room)

Следуйте за огоньком, он будет указывать вам нужную дверь, впрочем, не игнорируйте другие комнаты. В них можно найти много полезных вещей. Когда войдете в Throne Room, стреляйте по хранителю из лука, пока он не подошел к вам. На месте его гибели останется Mourn Bringer – отличный неразрушимый меч. Более того, отнимая жизни у врагов, он прибавляет жизнь вам! Только одна неприятная особенность – очень уж стонут и кричат заточенные в этом клинке духи.

Квест 3. Найти корабельные доки (Find Grimstone Shipping Docks)

Даже квестом называть стыдно, идите в открывшуюся дверь. Забейте парочку гигантов и прыгайте с причала на корабль.

Volcano

Квест 1. Достаньте ключ от оков Арокха (Retrieve Rune Laga Key From Queen Shilla)

А ключик-то хранится у королевы Шилы. Путь к ней не из легких, забивайте хранителей из луков, а всех живых тварей рубите в капусту Mourn Bringer`ом. После заставки, когда Ринн увидит Дилона, не забудьте забежать под лестницу и осмотреть сундук.

Прыгая по островкам над лавой, не пропустите Dragon Armor Rune. В комнате с четырьмя саркофагами уничтожьте духов молниями (если они у вас еще остались, одной молнией можно поразить сразу несколько существ). Когда последний мертвяк погибнет – идите в поток энергии и возвращайтесь к Арокху. По пути вас ждет встреча с королевой Шилой, атакует она единственным доступным оружием – собственным весом. Запинайте старушку до смерти, подберите Rune Cage Key и идите к Арокху. Когда освободите дракона, не забудьте порыться на противоположном берегу поземного озера, там лежит совсем новенькая Plate Mail. А когда покинете пещеры, Арокх получит свое последнее оружие – магму.

Квест 2. Найти Рунную Саблю (Find Rune Blade)

Постоянные и очень тяжелые драки с драконами, вот что вас ждет. По правой стороне вулкана есть вход в большую пещеру, по форме напоминающую пасть дракона. Чтобы отключить защитное поле – спешьтесь и идите в любой из маленьких входов, что находятся с обеих сторон большой пещеры. Убейте хранителя и духа, затем нажмите рычаг. Посреди подземного озера лавы, на островке, положите в когтистую подставку Dragon Armor Rune – исчезнет еще одно магическое поле. Откроется путь к Dragon Armor – лучшей броне в игре.

Вылетайте из пещеры и летите дальше – к самому сердцу вулкана - the Rift. Разобравшись с драконами и магической башней, отправляйтесь в тоннель. Ринн придется покинуть Арокха, чтобы подняться на лифте наверх.

Storage Rune – у стражника, который вместе с призраком мучает человека, распятого на дыбе. Отнесите руну к когтистой подставке, которая стоит неподалеку. Попадете в небольшую сокровищницу, вас там ждут: пяток кристаллов, энергетический лук, бутылочка с неуязвимостью и три хранителя.

Покиньте сокровищницу и через выход с шипами идите на каменный выступ. Это только кажется, что с него нельзя спуститься, по-настоящему справа есть несколько ступенек. Спуститесь и нажмите рычаг – вот Арокх и снова с вами!

Странно, но в узких тоннелях с вражескими драконами гораздо легче расправиться. Вылетайте в туманный кратер, там, на выступе скалы – вход в пещеру. По пути вам попадется саркофаг, из которого вылетит призрак, когда вы нажмете рычаг – возвращайтесь к саркофагу. Забирайтесь в него, не бойтесь, никто Ринн хоронить не собирается, саркофаг – своеобразный лифт, он поднимет вас на каменный выступ. Пройдите по светящемуся мостику и возьмите из сундука, охраняемого призраками, Lava Rune. Вернитесь к Арокху, снова летите в вулкан. В широкой пещере, в которой посреди озера лавы – небольшой островок, используйте Lava Rune на когтистую подставку.

Переберитесь на островок, при помощи рычага передвиньте жаровню под отверстие в потолке. Садитесь на Арокха и сквозь дыру в потолке дыханием зажгите огонь в жаровне (может не получиться с первого раза). При помощи того же рычага подвиньте жаровню к статуе лучника, идите к лучнику и нажмите на постаменте зеленую кнопку. Лед растаял, и легендарная Рунная Сабля ваша!

Квест 3. Пройти сквозь трещину в пространстве (Find the Rift)

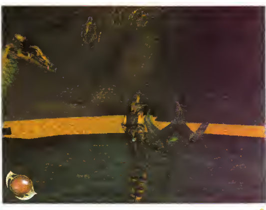
Просто вылетите из вулкана к Трещине.

Rift World

Квест первый, последний и наиглавиейший - ЗАМОЧИТЬ ВСЕХ!

Сперва вы долго будите бить Дилона (или он вас), потом произойдет драка с четырехглавым драконом (странно, но лучше всего головы побеждаются самым первым оружием Арокха в альтернативном режиме). А потом, потом вы поймете, что все-то только и начинается...

▲



WerWolf

DarkStone

В приведенном ниже варианте guide (журнальном) мы описали все квесты, попадающиеся при прохождении игры DarkStone. Они, как и в непосредственной предшественнице - hack'n'slash Diablo от компании Blizzard North, генерятся случайным образом в самом начале игры. Описания классов героев, оружия, амуниции и магических заклинаний ради экономии места на страницы журнала не попали, но сохранены в варианте, который увидит свет в очередном "навигаторском" сборнике прохождений и гайдов.

Единственное, что следует сделать – выполнить данное в review обещание: мы собирались выяснить, есть ли разница в использовании персонажами похожих классов различных видов оружия. Сообщаем – разницы нет :) . Амазонка и воин, к примеру, одинаково успешно владеют и топором и мечом. Разница (в виде пенальти) появляется только при использовании "чужого" оружия.

Квесты, получаемые от жителей деревни

Все квесты, которые вы получите в деревне, являются опциональными. Их выполнение не добавляет experience, не влияет на исход игры и не приносит полезных артефактов. Зато, за каждое выполненное задание вас ждет денежное вознаграждение от четырех до десяти тысяч монет. Все, что необходимо сделать – это найти артефакт и вернуть его жителю, давшему задание.

Артефакты, разыскиваемые обитателями деревни:

Broken Vase
Dragon Scales
Path Book
Claw of Sargon
Cursed Sword
Celestial Harp
Shield of Light
Medallion of Melchior
Storm Flower
Sacred Scroll
Bard's Music Score
Unicorn's Horn
Holy Grail
Magic Anvil
Royal Diadem



Кроме того, иногда могут попросить "отомстить" именному монстру. Будьте аккуратны, так как эти ребята имеют изрядный запас HP и, обычно, не появляются без солидной поддержки других тварей.

Land of Ardyl. Уровни 1 – 4. Crystal of Wisdom

The Fountain of Youth

Деревня, которая попадется на пути, поразит вас необычным количеством женских статуй. Узнав от одичавших мужей, что это – заколдованные женщины, найдите ведьмину избушку и поговорите с хозяйкой. Снять заклятье с деревни "за спасибо" она откажется, но выдвинет условие – к ней должны вернуться прежняя молодость и красота. Разыщите вход в подземелье (рядом с ним есть указатель "К фонтану молодости"), и отправляйтесь вниз. На втором уровне найдите комнату с сундуком, в котором обнаружится зеркало. Берите его с собой. Дальше пробивайтесь на четвертый уровень, где и бил фонтан молодости, пока не пересох. Рядом с фонтаном наткнетесь на убитого горем человека, весьма озабоченного своей внешностью Эласа (Elas). Отдайте бедняге ваше зеркало, а он вам подсунет свое, "кривое". Возвращайтесь к ведьме, дайте ей полюбоваться на отражение и она на радостях сдержит обещание – снимет заклятие с бедных женщин. В награду за освобождение деревни от заклятия получите от одного из деревенских мужчин кристалл мудрости.

Horn of Plenty

Другой возможный вариант – вам может встретиться деревня, которую поразил неурожай. В качестве панацеи жителям необходим Рог изобилия (Horn of Plenty). В разговоре с селянами выяснится, что некто Рикен уже отправился за рогом и пропал. Не тушуйтесь, спускайтесь в подземелье – вход в него отыщется недалеко от деревни. На первом же уровне наткнетесь на призрак Рикена и узнаете о злом волшебнике Зораме (Zoram), который и бедолагу Рикена убил, и Рогом изобилия завладел. Спускайтесь дальше и на втором уровне ищите комнату с Огненным големом. Дружественно настроенный призрак предупредит вас о силе голема, потребует победить монстра и забрать огненную сферу (Sphere of Fire). Завладев артефактом, отправляйтесь на третий уровень и у Ледяного голема отбейте ледяную сферу (Sphere of Ice). Попав на четвертый уровень, найдите комнату без окон и дверей, и дождитесь появления призрака. Поменяйте у него обе сферы на накидку теней (Cloak of Clouds). Наденьте накидку, просочитесь сквозь стену, побейте коварного волшебника (перед этой дракой полезно произнести заклинание Reflection) и заберите с постамента разыскиваемый рог. Выходите из подземелья, отдайте Рог изобилия старшине деревни и появившийся старый друг Рикен с благодарностью вручит вам кристалл мудрости.

Drakus

Третья возможность - вы попали на ферму. От хозяина услышите о существовании антиквара Дракуса и получите совет не доверять старому мошеннику. Благополучно проигнорировав доброе пожелание фермера, отправляйтесь к Дракусу. Торговец предложит вам раздобыть Солнечный крест (Sun Cross) из храма богини Калибы. Спускайтесь в подземелье. На третьем уровне находится храм, но попасть туда с налету вы не сможете. Этажом ниже разыщите монаха. В наказание за инициативу придется пройти два испытания. Первое - найти ключ от двери. Откройте все камеры, побейте монстров и подберите выпавший ключ. В следующей комнате услышите повеление казнить пойманного преступника. Сие предложение, думается, вас недостойно – проигнорируйте привязанного человека, следуя испытанной методе, откройте камеры, порубите монстров и получите еще один ключ. В третьей комнате вас ждет одобрение заказчика (монаха). Выбирайте оружие и вновь поговорите с монахом. Он даст амулет послушника, надев который вы сможете открыть двери в храм богини Калибы. Войдя в храм, увидите на постаменте крест, правда, воровать его не стоит (ох уж эти принципы). Придется искать потайной проход в старую могилу (хм...). Поверните рычаг, за отъехавшим от стены шкафом - вход в склеп. Там вскрывайте саркофаг, отправьте обратно в могилу оживший скелет, подберите антикварный крест и выбирайтесь на поверхность. Теперь надо встретиться с Дракусом и отдать Солнечный крест, чтобы получить обещанную награду. Сделать это удастся, правда, в несколько агрессивной манере. Оказывается, Дракус подчиняется Драаку, и вам придется иметь дело уже с монстрами. Что ж, дело обычное, рубите – и кристалл мудрости ваш.

Добыв Crystal of Wisdom, вы впервые столкнетесь с отшельником Себастьяном и получите приглашение захажи-

гости. Запомните его – это по- … старикан.

Land of Ardyl. Уровни 5 – 8. Crystal of Virtue

Unicorn

В землях Ардила вы можете встретить двух друзей – единорога и файери. Малышка фея сообщит, что злой колдун Фелдер (Felder) магией приковал единорога к столбу - придется помочь. Направляйтесь в подземелье, прихватив фею с собой. На шестом уровне найдите закрытую комнату с шестью сундуками, через решетку запустите внутрь файери. Она повернет рычаг и откроет комнату. Осмотрите ее и вскройте сундуки. На восьмом уровне опять наткнетесь на закрытую решеткой комнату. При попытке открыть помещение файери попадет в плен к Фелдеру и окажется в банке. Побейте колдуна, пройдите в комнату и освободите фею. У нее окажется ключ, успела-таки стащить у злодея. Поднимайтесь наверх и ключом освободите единорога. За это файери отдаст кристалл добродетели.

Song of the Snakes

Если по дороге попадется озеро, коснитесь пенька на берегу. Из воды появится фея и сыграет на флейте змеиную песнь. Поговорите с ней и отправляйтесь в подземелье на поиски флейт. Все необходимое (пять флейт различной длинны) вы найдете в сундуках. Пробивайтесь на восьмой уровень, в змеиную залу с зеленым ядовитым рвом. Как только вставите флейты в пасти нарисованных на стене чудовищ (по порядку - от меньшей к большей), через ров перекинутся мостки. Проходите по мосткам, бейте змей и вам достанется кристалл добродетели.

Fountain of Light

Вы пришли к палаточной стоянке, где обнаружили кибитчика, ребенка и больную женщину. Проверьте бочки и ящики, найденные в округе. В сундуке обнаружится письмо, из которого явствует, что болезнь женщины вызвана ядом. Яд подсыпал ее братец Гатрик (Gutrick). Когда вы припрете его к стенке, показав письмо, он отправиться с вами к старому колдуну Геру (Ger the Sorcerer), который и приготовил яд. Дождитесь, пока Гатрик поговорит с Гером, затем сами поговорите с колдуном. Он расскажет о противоядии, сотканном из света, и даст специальную чашу. Идите в подземелье, на пятом уровне найдете фонтан света, окруженный пятью постаментами. Обойдите подземелье вплоть до восьмого уровня и соберите все стеклянные призмы (prism). Возвращайтесь к фонтану, поставьте на центральный постамент чашу, на остальные – призмы. Из фонтана ударит луч света, преломится в призмах и попадет в чашу. Отнесите противоядие больной, дайте выпить, и ожившая женщина отдаст кристалл добродетели.

Land of Marghor. Уровни 9 – 12. Crystal of Bravery

Missing Baby

В своем путешествии вы столкнетесь и с киднэппингом. Попав в сожженную деревню, вы услышите от плачущей женщины о краже ребенка ящерами. Муж женщины, бросившийся на поиски, так и не вернулся. Отправляйтесь осмотреть округу. Срубите дерево на берегу и переправьтесь на островок, где найдете раненого мужа. Он попросит помощи – отдайте эликсир здоровья (Potion of Healing). Поговорите с ним и возьмите свиток невидимости (Scroll of Invisibility). Спускайтесь в подземелье, идите до жертвенника и читайте свиток. Невидимость позволит вам проскользнуть мимо ящеров в монашеских рясах (для этого стоит переключиться в Single Mode), забрать колыбель и убраться подобру-поздорову. Вернув ребенка счастливой матери, вы получите кристалл мужества.

Wasp Queen

Теперь еще и люди стали пропадать. Найдите в деревне пустой колодец и спуститесь туда. Подберите найденный артефакт и ищите проход вниз. Идите до восседающего на Троне Страха скелета, троньте его, он на вас нападет. Отправьте его туда, где ему и место, и подберите броню страха (Armor of Fear). На одиннадцатом уровне найдите две комнаты с пчелиными ульями и паучьими гнездами (Hive). Воспользуйтесь магией из брони страха или заклинанием отражения и разрушьте гнезда. Тут же увидите пропавших селян, которые расскажут про царицу насекомых, обитающую на двенадцатом уровне; один из них, тот, что находится за шестью hive'ами даст магический меч. Идите к царице и этим мечом зарубите гадкую королеву насекомых. Вот вам и кристалл мужества.

Divine Eras

По дороге вам попадется заброшенный храм. На одном из трех жертвенных кругов увидите протухшую еду (Rotted Food). Пожертвуйте немного пищи из своих запасов, бросив ее на свободные круги, и вам явится Божественный Эрас (Divine Eras).Образ пообещает награду, если к нему вернутся служители. Идите к мастерской плотника и поговорите с ослепшим монахом. Он попросит Глаз Ра (Eye of Ra). Опять придется тащиться в подземелье. Обойдите все четыре уровня и соберите шесть глаз – попарно бронзовые, серебряные и золотые. Теперь ищите три безглазые статуи (бронзовую, серебряную и золотую) и используйте глаза по назначению. Берите статуи с собой и спускайтесь на двенадцатый уровень. Идите в комнату с нарисованным на полу циферблатом, прочтите таблички на стенах и расставьте статуи: золотую – на "VII", серебряную – на "X", бронзовую – на "III". Откроется решетка, идите к сундуку и забирайте Глаз Ра. Отнесите



глаз монаху, он даст вам увеличительное стекло (Magnifying Glass). Попутно наведайтесь к рыбаку, сидящему на берегу и умыкните у него из корзины рыбину. Вернитесь к плотнику Рино (Rhino) и отдайте ему украденую рыбу. За это плотник починит мост. Перебирайтесь на остров и прочитайте надпись на столбике, используя лупу. Следуя по указанному пути (дерево – стремнина - камень) через минное поле, дойдите до сундука, возьмите библию и доставьте ее образу Эраса. После божественной руки, написавшей откровения на чистых страницах, отдайте книгу монаху, который тут же станет верным служителем Эраса. Возвращайтесь к возродившемуся богу и кристалл мужества ваш.

Наличие у вас трех кристаллов сильно обеспокоит Драака, так что придется встретиться и "поговорить" с группой троллей под предводительством спектра. Это произойдет, когда вы впервые окажетесь на поверхности после получения третьего кристалла.

Land of Marghor. Уровни 13 – 16. Crystal of Nobility

Horgan

Если доведется вам встретиться с Хорганом, придется взяться за его поручение: надо вернуть кристалл жизни (Crystal of Life), украденный орками. Атакуйте форт орков, отбейте у предводителя кристалл и отнесите его владельцу. В благодарность услышите от него секрет входа в подземелье и получите амулет (Horgan's Amulet).Это единственный квест, который не проходится одним персонажем. Перед подземельем надо разделить героев (Solo Mode): один должен встать в середине круга, другой с амулетом на шее – открыть дверь. Затем побейте именных монстров – Чемпионов Тени Гартола (Gartol) и Дигмара (Digmar) и, предупрежденные Хорганом, заберите их мечи. Идите к Храму теней на шестнадцатый уровень, воткните мечи в постаменты и полюбуйтесь на Хассена-охранника (Hassen) и кристалл доблести (Crystal of Nobility). На охранника много времени не понадобится - разбирайтесь и забирайте кристалл.

Celestial Sword

Вам предстоит встретить безумного Шадира (Shadire). От него вы узнаете о том, что зреют яйца ящеров и услышите о Божественном мече. Камень, под которым лежит меч, сдвинуть не получится. Идите к кладке ящеров в подземелье, найдите в темнице узника и освободите его. Пленник отдаст божественный знак (Celestial Sign). Вернитесь к камню и приложите знак к углублению в нем, камень рассыплется и отдаст меч. Идите к уже знакомой кладке и уничтожьте яйца ящеров. Опять возвращайтесь к Шадиру, расскажите ему о случившемся, и он отдаст вам нож – Celestial Dagger. Снова спускайтесь в подземелье и пробивайтесь в змеиный храм. Увидите на одном из двух постаментов "прыгающий" кристалл. Воткните полученный от Шадира нож в пустой постамент и спокойно забирайте кристалл.

Pools of Poison

Возможно, вам попадется Эральдус (Eraldus), который попросит освободить его жену из паучьей темницы и посулит за это магическое оружие. Поддавшись на уговоры, отправляйтесь к темнице на тринадцатый уровень подземельи. Правда, ключик ней придется поискать. Спускайтесь на следующий уровень и идите в комнату подношений (Offering Room), забирайте там два флакона с ядом (Potion of Poison). Потом зайдите в арсенал полюбоваться оружием. Ниже отыщите комнаты с ядовитыми омутами (Room of Poison и Room of Venom), заберите с постаментов флаконы с ядом и опустите в каждый омут по флакону. Теперь идите на шестнадцатый уровень в большую залу. Однако попасть туда можно только через решетку с магическим замком. Опустите все те же ядовитые флаконы в находящиеся рядом омуты, и решетка откроется. Заходите в залу, а тут радость – Драак, правда, "смирный".

Биться придется с пауком АрхАрхом (ArcArch), замещающим Драака. После победы проверьте сундуки: в одном найдете три противоядия (Potion of Antidote), в другом - ключ от тюрьмы (Prison Key) и свиток телепортации. Теперь вернитесь на 13 уровень, откройте тюрьму, отбейте у пауков жену Эральдуса и отдайте ей свиток телепортации (когда потребует). Вредная баба тут же испарится, оставив вам только кольцо. Самое время заподозрить ловушку, поэтому проверьте кольцо. И точно, оказывается, колечко-то проклятое! Возвращайтесь на шестнадцатый уровень. В три отравленных омута (на этот раз - Pool of Venom, дымящиеся возле постамента с кристаллом), запихните по пробирке с противоядием. Теперь свободно забирайте кристалл. Не помешает заглянуть в уже попадавшиеся комнаты с отравленными омутами и забрать две медали с изображением пауков. Отправляйтесь в любезный сердцу арсенал, положите паучьи медали на постаменты и – бери - не хочу. В запале чуть не забыли про награду. Три попытки договориться с Эральдусом успехом не увенчаются. Придется его убить, впрочем, с благоверной его тоже не до нежностей будет. Дамочка превратится в здоровенного волка, какое уж тут джентльменство! Берите выпавший ключ (Key of Eraldus) и открывайте сундук с наградой...

Четвертый кристалл, взятый в руки, принесет тьму на все земли. Посреди городской площади появится Темный Камень, ДаркСтоун (DarkStone). Стоит задуматься – а нужно ли спешить? Может быть лучше обойти все, что возможно, при свете дня?...

Land of Omar. Уровни 17 – 20. Crystal of Compassion

Prince Ramal and Templars

Около подземелья встретятся вам принц Рамал и его слуга, Мельхор (Melchoir). Вы узнаете о том, что сестру принца увели в гарем, который и обнаружится на семнадцатом уровне подземелья. Переключайтесь в Solo Mode, используйте заклинание отражения и минуйте магические ловушки. В комнате с бассейном и женщинами выберите привязанную к столбу, и освободите ее от оков (правда, пока девушку удерживают еще и магические путы). Воссоединяйтесь с "коллегой" и спускайтесь на восемнадцатый уровень. Ввяжитесь в драку и отбейте у монстров умирающего Мельхора (их с принцем взяли в плен). Перед смертью верный слуга передаст вам ключ от темницы принца. Вызволите принца, он вручит вам медальон, который надо отнести принцессе. С помощью медальона принцесса окажется на свободе, и вы получите рог Роланда (Roland's Horn) с повелением воина из могилы поднять. Заодно потолкуйте по-свойски с разъяренным хозяином гарема. Затем поднимайтесь на поверхность; идите на кладбище (graveyard) на поверхности, найдите могилу Роланда (Roland's Tomb) и используйте рог на входе в склеп. Что делать с ожившим скелетом – уже известно, забирайте шлем (Roland's Helm), и двигайтесь к двадцатому уровню. Здесь опять надо разделиться: один останется у рычага, открывающего решетку, другой - наденет шлем Роланда и направится внутрь. В шлеме вы увидите все ловушки и проходы через них. Отключите ловушки и попытайтесь прикоснуться к кристаллу. Это приведет к тому, что входная решетка закроется, а три статуи превратятся в рыцарей-храмовников (templar). Тут уж ваш соратник должен успеть дернуть рычаг, открыть дверь и дать вам возможность безболезненно уйти (храмовники из-за роста через двери не смогут пройти). Расправьтесь с ними с комфортом и забирайте кристалл сострадания.

Langolin and Fountains of Immortality

Пытаясь помочь женщине вернуть мужа, Ланголин (Langolin) затребует три эликсира бессмертия (Elixir of Immortality) и кристалл мудрости. Придется опять спускаться в подземелье и разыскать на трех уровнях фонтаны бессмертия. Отдайте Ланголину эликсиры и кристалл мудрости. Попались! Ланголин тут же исчез, оставив вместо себя кучу "миленьких" спектров, а женщина знать ничего не знает. По дороге к убежищу обманщика на двадцатом уровне найдется в темнице и пропавший муж Арганза (Argansa), уморенный подлым Ланголином. Добирайтесь до вероломного мудреца, в бою возвращайте себе кристалл мудрости, с помощью которого сможете снять с постамента и прикарманить кристалл сострадания.

Myth of Medusa

Заметив трухлявый пень, не спешите кидаться на спектра, который рядом в воздухе болтается. Он вам сообщит, что его зовут Колосом (Kolos) и вызовется помочь в подземельях. В подземелье, около одной из комнат Колос-спектр предупредит вас о медузах, стерегущих книгу с заклинанием окаменения (Stone). Для разнообразия поверьте ему. Возле следующей комнаты Колос примется рассказывать о злодее друиде, на это предупреждение обращать внимание не нужно. Заходите в комнату, и Атенус-друид (Atenus) предложит поменять магическое зелье (Magic Potion) на "эликсир духа" (Vial of Spirit), но вам пока нечем меняться. Исследуя подземелье дальше, вы найдете множество волшебных книг и зелий. Будьте внимательны – иногда по дороге придется серьезно подраться. Колос вас все-таки обманет и утащит нужную склянку прямо из-под носа. Идите к друиду Атенусу, обменяйте одно из магических зелий на эликсир духа (если жалко тратить Magic Potion , дайте друиду Potion of Mana, "благословите" его мечом - получите эликсир) и спускайтесь к могиле Колоса на двадцатый уровень. Используйте эликсир, чтобы воссоединить дух с телом. Одолеите Колоса-спектра и его подручных в битве и забирайте вывалившийся кристалл сострадания.

Land of Omar. Уровни 21 – 24. Crystal of Integrity

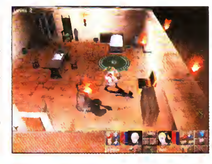
City of the Damned

Вы пришли к островку, мост к которому охраняет спектр. Поговорив с ним, вы узнаете, что на островке находится город проклятых и живым туда хода нет. Настаивайте на своем и получите ключ проклятых (Key of the Damned). Стоит ли говорить, что спектра придется "избавить от страданий"?! Идите в Проклятый город, поговорите с душой преступника и выполните его просьбу: принесите три креста богини Калибы (подумаешь, шипы какие-то из пола выскакивают, и монст-

ры вокруг крутятся) и убей...з-з-з, избавьте его от страданий. Выполнив задание, вы получите кристалл.

Gate of the Dead

Попав за врата мертвых, вы увидите блок телепортеров. Прыгайте до тех пор, пока не перенесетесь в крошечную темную комнатку. Зажгите волшебный свет (Light), оглядитесь и сорвите "цветок смерти" (Flower of Death). Перенеситесь из комнатки обратно. Таким способом обойдите три уровня и соберите три цветка. Выйдите на поверхность и возле входа посадите мертвые цветы в три круга смерти. Вы услышите глас небес, повелевший разыскать круги жизни для "цветов жизни". Разыскать их вы сможете в земле Омар, под охраной довольно крепких скелетов. Там же найдите погибшего путника и прочтите в его свитках, что "цветы жизни" являются ключами к пирамиде света. Разыщите эту пирамиду на двадцать четвертом уровне, поставьте цветы в три маленькие пирамидки и внутри открывшейся пирамиды заберите кристалл.



Three Demons

После схватки с гоблинами, среди трофеев, вы обнаружите необычный метательный топор (Gaetan's Axe). Отнесите топор владельцу – Гаетану. За это он вам расскажет о древних войнах и даст щит Демонов (Shield of Demons). С этим щитом идите к "дороге Разума" (Road of Reason) на двадцать первый уровень и отберите у охранника свиток. Из добытого документа вы узнаете, как пройти по дороге Разума (перемещаться нужно по парным рунам). Идите до статуи демона, которая при прикосновении рассыплется, отбейтесь от змей и заберите древний "камень разума" (The Gem of Reason). Спускайтесь на двадцать второй уровень, с помощью заклинания отражения пройдите "адские огни" (Fires of the Hell) и возьмите "камень огня" (The Fire Gem) со статуи. На следующем уровне сразитесь с гигантским червяком (Giant Worm), чтобы получить "камень отваги" (The Gem of Courage). Добравшись до двадцать четвертого уровня, установите все три камня на опоры. Откроется решетка, пройдите к сундуку, в котором храниться "шлем демонов" (Helm of Demons). Надев шлем и взяв в руки щит, вы сможете забрать кристалл.

После получения шестого кристалла, и выхода на поверхность появится Draak в человеческом обличье, поругается и исчезнет, оставив вместо себя группу Damned Specter'ов. Подготовьтесь к не самой приятной битве, хотя, если есть мощный маг, заклинания Thunder или Poison Cloud существенно упростят ситуацию :) .

Уровни 24 – 28. Crystal of Strength

Holy Bow

Вы решили помочь друиду в поисках его учителя. У самого входа в подземелье обнаружится кристалл, только вот сразу взять вы его не сможете. Ищите комнату с умирающим учителем-друидом. Он поведает о секте отступников, об их дьявольских статуях и отдаст Святой лук. Внимательно обойдите все уровни и пробуйте лук на статуях (некоторым взорвутся от одного выстрела). На двадцать восьмом уровне вы наткнетесь на сборище отступников, проводящих некий черный ритуал. Не раздумывая, разбейте статую и приготовьтесь к серьезной битве. По окончании избиения вредных друидов вернитесь на двадцать пятый уровень и заберите кристалл силы.

К сожалению, донести радостную весть до ученика не удалось, так как пришлось наказать его за навет и невежливое поведение.

The Holy Number

Вы встретите монаха и узнаете от него об охраняемом демоном кристалле. Монах выдаст свиток с подсказками и велит найти крестьянина Ментала (Menthal), чтобы узнать у него волшебное число. Разыщите лачугу Ментала, побеседуйте с его женой и отправляйтесь за ним самим в подземелья.

На каждом уровне вас будут искушать кристаллами, не поддавайтесь – все это иллюзия. На двадцать восьмом уровне в темнице отыщется Ментал, только сказать уже ничего не сможет. Осмотрите его скарб и изучите найденные три свитка. Выяснив волшебное число – 540, на том же уровне разыщите залу со статуей демона и тремя каменными жерновами. Выставьте на жерновах святое число, и статуя освободит кристалл силы.

Luxorious The Vampire

Опять придется отправляться на поиски. На этот раз пропал работник мельника. Возьмите у мельника факел и идите на мельницу. Там и обнаружится "пропажа", но уже укушенная вампиром. Разобравшись с невезучим работником, продолжайте исследовать уровень, пока не извлечете из-под охраны двух оборотней двуручный молот. Возвращайтесь на землю Серкеш, подойдите к крысиному лагерю (Mad Rat Camp) и молотом пробейте себе проход. На поляне в центре лагеря подберите посох Луксориуса (Luxorious's Scepter). С посохом возвращайтесь в подземелье. Воспользуйтесь им для открывания саркофагов, в которых найдете кольцо и накидку Луксориуса (Luxorious's Ring и Luxorious's Cape). Спускайтесь еще ниже и двигайтесь прямиком к главной обители. Сначала слуга вас не пустит, но при виде посоха, смягчится, и вы попадете на аудиенцию к самому Луксориусу. Не упрямьтесь, верните фамильные реликвии (постарайтесь выдать вещи вампиру быстро, иначе придется драться). Глава вампиров слегка ошалеет от вашей вежливости и отдаст кристалл силы.



Land of Serkesh. Draak's Lair. Финальная битва. Уровни 29 – 31

Это единственный постоянно присутствующий квест. Собрав все семь кристаллов, добирайтесь до входа на 29 уровень. Перед ним вы обнаружите круг с семью постаментами. Поговорите со стоящим в центре отшельником Себастьяном, расставьте кристаллы по постаментам (порядок, похоже, роли не играет) и вновь вернитесь к отшельнику. Он создаст Сферу Времени (Time Orb) – артефакт, временно запрещающий Draak'у восстанавливать HP. Будьте внимательны – это одноразовая вещь! Использовать ее нужно только "доковыряв" дракона приблизительно до 25% здоровья. Если по каким-либо причинам с первого подхода уничтожить главного супостата не удалось, нужно вернуться к Себастьяну – он "перезарядит" артефакт еще на одно использование. Тактику уничтожения дракона выбирайте в соответствии с классом ваших героев и снаряжением. Кстати, снаряжение следует заранее полностью починить.

Победив в финальной битве, забирайте Astral Hand и ключ, выпавшие из дракона. Ключ открывает дверь в сокровищницу (решетка слева от трона Драака). Забирайте золотишко, ставьте портал в город и используйте Astral Hand на обелиске в центре городской площади. Все! Игра закончена, Спаситель...

В заключение позволим дать один совет – не концентрируйте свое внимание на Wyvern'ах – некромант моментально вызовет новых. Разберитесь с Draak'ом, а прихвостни исчезнут сами.

WerWolf

Amerzone

Все начинается во Франции, а точнее на Бретонском побережье, возле старого маяка. Вы – журналист по имени... Хм, имени своего за всю игру вы так и не узнаете, поэтому будем считать, что вы – безымянный журналист. Неизвестно как и неясно зачем, но вы очутились на дороге, по которой катит велосипед. С почтальоном. Некоторые почтальоны удивительно болтливы. Вам попался именно такой. Из всего потока слов важно только то, что в почтовом ящике лежит письмо из музея для хозяина маяка. Почему бы вам не доставить его адресату?...

Глава 1

Идите к маяку, поглядывая по сторонам. Слева заметите дорожку, ведущую к телескопу. Посмотрите в телескоп на маяк и на пролетающую стаю гусей. Дойдя до ворот маяка, выньте письмо из ящика и прочтите его. Откройте ворота, проходите и входите внутрь маяка. Сразу за дверью, слева, стоит велосипед. Возле него – кувалда. Берите кувалду с собой.

Поднимайтесь по лестнице. В комнате вы увидите старика. Это Александр Валембо (Alexandre Valemboise) – зоолог и путешественник. Поговорите с ним. Внимательно выслушайте его историю. Он расскажет об экспедиции в Амерзон, о своей несчастной любви – Йекумани (Yekaumani), о сказочных белых птицах и попросит вернуть украденное много лет назад яйцо в Амерзон.





Осмотрите комнату, взгляните на портрет индейской девушки. Найдите в ящике шкафа (в углу справа) документы и письма. Прочтите их. На стене, возле винтовой лестницы – телефон, наберите номер музея. Его вы обнаружите на "шапке" первого письма. Номер – 03 46 52 81 79. Поднимайтесь на следующий этаж.

Внимательно осмотрите все вокруг. На столе лежит альбом. Это – журнал предыдущей экспедиции в Амерзон. Прочтите его и возьмите с собой. Он будет важен до конца игры. К книжному шкафу приставлена лестница. Поднимайтесь по ней и, повернувшись налево, забирайте документы. В этой же комнате стоит проектор со слайдами. Можете посмотреть фотографии индианки (возможно Йекумани).

Поднимайтесь дальше и продолжайте обследовать маяк. Почти на самом верху вы обнаружите еще один телескоп, посмотрите в него. После этого спускайтесь вниз, в холл с велосипедом.

В темном углу холла - люк в подвал, спускайтесь. Найдите рубильник, и "да будет свет". Проследуйте по коридору до холла со светильником и сойдите вниз по винтовой лестнице. Дальше по коридору, не забывая поглядывать направо. Увидев проход, входите в комнату.

Там, на столе, рядом с компьютером лежит дискета. Забрать, ясное дело. Теперь нужно включить компьютер. Сначала поверните рубильник на стене, затем включатель на агрегате справа от стола, затем питание компьютера. Теперь снова наведите мышку на компьютер так, чтобы она превратилась в увеличительное стекло. Щелчок! Перед вами экран и дисковод. Дискету туда.

Теперь перед вами запрос пароля. Что ж, придется ломать. Валембо закодировал вход своим днем рождения (ха! стандартная ошибка ламера). А эта дата написана на заглавном листе альбома. Вводите 28 06 04 и затем "*" для подтверждения. Вуаля! Осознав себя хакером и увидев, что блокировка с дверей снята, выходите из комнаты и двигайтесь дальше по коридору.

Открыв сейфовую дверь, внимательно пошарьте по полу. Справа, перед лифтом обнаружится металлический штырь с рукояткой. Входите в лифт и дергайте рубильник.

Выйдя из лифта и пройдя через дверь, осмотритесь, найдите слева от гидролета комнату с чертежами и на одном из столов посмотрите на план-схему подвала. Так вот куда Валембо поместил яйцо! Возвращайтесь к лифту и, поднявшись наверх, найдите дырку в стене лифтовой шахты (она чуть выше уровня пола). Вставьте туда штырь, и снова дергайте рубильник. На этот раз лифт не опустится до "минус второго" этажа, а уткнется в рукоятку штыря. Поищите свежую кирпичную кладку, проверьте ее на прочность кувалдой, и – проход готов. Идите по нему до конца. Попав в зал с яйцом, дерните за рычаг, тем самым вы освободите фиксирующий механизм.

Возвращайтесь к лифту. Поднимайтесь, вытаскивайте штырь, и снова вниз, в зал с гидролетом. На этот раз идите направо. В ближнем к лифту углу есть колонна со скобяными ступенями. Наверх! Там на площадке находится управление погрузчиком. Просто включайте, погрузка яйца в гидролет произойдет автоматически.

Теперь обходите гидролет с правой стороны и топайте по коридору до капсулы подъемника. Нажимайте красную кнопку – закроется дверь. Еще раз кнопка, теперь - стрелка "вверх". Капсула доставит вас в помещение с очередным телескопом, вокруг которого набросаны окурки. Посмотрите в него. Ха! Выделено направление миграции гусей - 140 градусов, а в альбоме Валембо указана поправка – плюс 5 градусов. Теперь вы знаете курс на Амерзон (140+5=145)!

Возвращайтесь к капсуле и поднимайтесь на крышу маяка. Еще выше, на этот раз по лестнице. В стеклянной "рубке" находится табло с двумя рычагами и штурвал. Правый рычаг переключает активное окно на табло, а левый – меняет цифру в активном окне. Манипулируя рычагами, выставьте "145". Поверните штурвал. Здесь закончили, теперь (в капсуле) вниз, к гидролету.

Наконец-то можно отправляться в путь. Входите по трапу в аппарат. Смотрите на управляющую панель и вставляйте дискету в дисковод. Выбирайте "загрузить" (load), затем "самолет" (plane). Компьютер запросит "детали" полетного плана. Смело вводите 145 и снова "*" для подтверждения. Поехали...

Если все сделано правильно, гидролет покинет стоянку и вместе с гуси-

ным клином отправится в направлении Амерзона. Если вдруг что-либо помешает успешному старту – аккуратно повторите все действия. Возможно, вы что-то сделали не верно.

Глава 2

Что? Горючее кончилось? Нет, правда, ведь не собирались же вы долететь до другого конца света на одной заправке?! Спасибо, хоть земля недалеко. Придется двигаться на парусах. Для этого тычем в консоль и выбираем "парусник" (sailing).

Когда и ветер кончится, придется нырять (благо, подлодка работает на электричестве). Выбирайте на управляющей консоли "подводную лодку" (submarine) и плывите вслед за китом в лагуну.

На мостках сидит рыбак. Поговорите с ним. Он пожалуется на застрявшего в сетях кита, которого ваше транспортное средство неосторожно блокировало, и на отсутствие из-за этого клева. Больше ни о чем (по причине плохого настроения) рыболов пока говорить не станет.

Прежде чем отправиться освобождать кита, вернитесь в кабину гидролета, переключитесь на "гарпун" (grapnel) и дерните рычаг. Гарпун улетит в воду. Зачем вы это сделали, станет понятно чуть позже.

Идите в лачугу на берегу, забирайте со стола водолазный шлем и выдергивайте нож из мишени на стене. Выходите и перемещайтесь вдоль берега. Минуйте ветряк и входите в ангар. Там вы найдете пустую канистру и гаечный ключ.

Непосредственно возле входа в ангар есть бензоколонка. Наполните канистру и возвращайтесь к ветряку. На дальней от моря стороне ветряка есть переключатель (сначала увидите увеличительное стекло и после zoom'а найдете рычаг). Он разблокирует крыльчатку. Повернув его, поднимайтесь на пирс и приделывайте водолазный шлем к шлангу на полу. На краю пирса, справа, используйте гаечный ключ на колено трубы (чтобы насос ветряка подавал воздух, а не морскую воду). Развернитесь к насосу, откройте вентиль (снова zoom) слева и дергайте рычаг на насосе. Воздух начнет подаваться в шлем; надевайте его.

Попав под воду, сделайте один шаг вперед. Справа из песка торчит кнехт. Полосните по нему ножом. Канат разорвется, и ослабит удерживающие кита путы. Кит вырвется и уплывет из лагуны.

Освободив кита, не торопитесь выбираться на берег. Пройдите еще немного. Помните, вы сбросили в воду гарпун? Найти его будет не трудно, если следовать по тросу, спускающемуся с поверхности. Вот это неожиданность! Гарпун упал рядом с... гидролетом. Это транспорт, оставшийся со времен первой экспедиции в Амерзон. Надо бы его поднять и обследовать! Прицепите гарпун к затонувшему гидролету. Теперь можно заканчивать вынужденные "водные процедуры".

Выбравшись из воды, возвращайтесь к рыбаку и поговорите с ним. Он припомнит, что в 1932 году в этих местах уже видел троих людей на такой же машине, скажет, что в хижине на дальнем конце острова остался сундук и отдаст ключ от сундука.

Зайдите в кабину своего гидролета и залейте горючее в бак (для этого используйте канистру слева от закрепленного яйца). Попытайтесь поднять затонувший гидролет, дернув за рычаг управления гарпуном. Упсс! Неудачка вышла. За долгие годы корпус врос в ил, и удалось только дверь от него оторвать. Волей-неволей придется снова лезть в воду для обследования гидролета первой экспедиции. На этот раз вы сможете проникнуть в кабину через оторванную дверь. На управляющей консоли выставлены цифры – "227". Это новый курс. Больше ничего интересного здесь нет.

Возвращайтесь на берег и идите вдоль пляжа, мимо ангара, через проход в холмах - обнаружите покосившуюся лачугу. В лачуге найдете старый сундук (ключ от него дал рыбак). Открывайте, забирайте дискету и – обратно, к своему гидролету.

Как и в первой главе, нужно вставить дискету, выбрать моду гидролета и указать новый курс. Ради хохмы можно попробовать улететь на самолете (все равно не выйдет), выбрав plane, но лучше сразу нажать на "вертолет" (helicopter). Первая остановка окончена...

Когда горючее снова закончится, вновь переходите на парусник и дотягивайте до форта Пуэбло (Puebla).

Глава 3

Выходите на берег и поворачивайте в первый проход направо. В конце прохода находится часовня и кладбище. Возле могилы Йекумани стоит падре – поговорите с ним. Он сообщит кучу всевозможных подробностей, скажет, что в форте есть горючее, и даст ключ. Теперь идите к воротам форта и открывайте их полученным от падре ключом. Двигайтесь по левой стороне площади, заходя в здания и все тщательно осматривая. Дойдя до джипа, будьте предельно осторожны... Ийзх! Это же надо! Так глупо попасться! Придется теперь выбираться из каталажки.

Очень внимательно осмотрите место своего заточения. На стуле обнаружится кружка, на стене – жук, а через щель под дверью будет видна бутылка текилы. Здесь нелишне припомнить заметку в журнале Валембо о том, что жуки обладают "успокаивающим эффектом". Ловите жука кружкой и бросайте в текилу. Охранник, испробовав этой "настоечки" мгновенно уснет и вам останется только снять с его пояса ключ и открыть дверь; вы свободны.

Теперь можно вернуться к джипу, чтобы забрать из кузова веревку и канистру с горючим. Затем идите к колодцу (в центре площади) и, воспользовавшись веревкой, спускайтесь вниз. Идите по подземелью до конца (не забудьте прихватить меч у стены), и поднимайтесь по лестнице в церковь.

В церкви двигайтесь по проходу к алтарю. Увидев падре, снова поговорите с ним; дойдя до алтаря, поверните направо и найдите Библию на пюпитре. Пролистните несколько страниц до тех пор, пока не обнаружите ключ. Этим ключом откройте решетку на алтаре и достаньте письмо епископа и очередную дискету.



Пришла пора возвращаться к гидролету. Это можно сделать двумя путями: первый – вернуться так же, как пришли (спуститься по лестнице в исповедальне и, пройдя по подземелью, выбраться по веревке из колодца); второй – спуститься в подземелье, дойти до барельефа святого, приделать к свободной руке меч, еще раз нажать (на меч) и открыть решетку напротив барельефа. Разницы между этими путями заметить не удалось (разве что второй – длиннее). Если вы выберете первый путь, и подниметесь по веревке из колодца, то в забегаловке сможете поговорить с полупьяным солдатом, застрелившим падре (для чего это нужно, правда, не ясно), а во втором случае на поверхность вам предстоит выбираться в часовне за пределами форта...

Добравшись до гидролета, повторите ставшие уже привычными манипуляции: заправка, дискета..., но на этот раз выбирайте "глиссер" (glyder). В добрый путь по реке Амерзон.

Глава 4

Причалив, выбирайтесь на берег. Хижину слева можно не обыскивать – все равно пустая. Идите по проходу до конца (кстати, справа от прохода, на камне, оччень симпатичная зверушка ловит мух, взгляните) и в лачу-

ге прихватите канистру топлива и карту залива. Возвращайтесь, дозаправьте гидролет и дергайте рычаг стартера (справа на передней панели).

Когда ваш путь перекроет стайка "свинопотамов", просто воспользуйтесь клаксоном (кнопка справа, под рычагом стартера). Плывите дальше, до следующих животных. Это трехрогие буйволы. К клаксону можете не тянуться – он одноразовый (ох уж этот Валембо, как будто не мог поставить корабельную сирену); остается пустить двигатель и надеяться, что быки уступят дорогу... Не повезло. Еще и двигатель поврежден, придется переключиться на "гарпун". Повернитесь налево и, целясь гарпуном в верхушки выступающих над водой камней, методично дергайте рычаг. Третий камень окажется Амерзонским аналогом носорога. Гарпун запутается в трех (!) его рогах, и гидролет (и вы вместе с ним) будет отбуксирован к причалу.

Вылезайте и следуйте за тросом гарпуна. Носорога пока лучше не трогать – бодаться будет (хотя столь славному приключенцу и это нипочем). Сворачивайте налево, в джунгли. Там нужно найти туземную духовую трубку с дротиками (проще всего это сделать, используя правило "правой руки" и внимательно оглядывая почву).

Возвращайтесь к носорогу и усыпите его с помощью духовой трубки. Теперь можно высвободить гарпун и топать обратно, к изрядно надоевшему уже гидролету.

Повторяйте процедуру перемещения "по камушкам" до тех пор, пока не остановитесь перед грядой мелких камней с парой ящеров-рыболовов на них. Попытки зацепиться за рифы гарпуном безжалостно пресекаются подлыми ящерами. Придется вылезать и искать выход. Ага! В конце прохода находится осиное гнездо, непосредственно под ним - кустарник, чуть левее валяется большая палка, а немного правее – ветка. Берите ветку и используйте ее как трут (просто ткните ей в большую, остальное случится автоматически) для разжигания огня. Разозленные осы вылетят и накинутся на ящеров; путь свободен. Продолжайте прерванное рептилиями занятие пока не доберетесь до деревни племени Ововолахо.

Глава 5

Прежде чем покинуть гидролет, прихватите с собой яйцо белой птицы. Полезно будет заглянуть в альбом Валембо, это упростит поиски нужных механизмов на местности. Идите по мосткам налево, до деревни туземцев, и обследуйте ее. Найдите в деревне хибару с птицей над входом и входите. Справа находится стол, на столе – схема, чуть ниже – ящик. Изучите схему, откройте ящик и извлеките дискету, затем проходите в дверь.

Хорошенько обследуйте джунгли. Сверните налево, потрясите пальму и подберите упавший плод. Теперь идите направо и очень внимательно исследуйте землю, с особым вниманием косите глаз налево. Вы найдете траву и красного жука; возможно, вам попадется и черный жук, но его можно не брать – деть его все равно будет некуда. Подобрав все эти трофеи, продолжайте идти вперед пока не увидите вентиль. Поверните его и возвращайтесь в деревню.

В деревне направляйтесь к чудо-машинам, которые теперь работают, и с их помощью "переработайте" плод и траву. Плод нужно сунуть под молоток, предварительно подставив под сток миску (ее вы найдете рядом с машиной); а траву забросьте в "молотилку", и затем заберите чашку с обратной стороны механизма.

Проделав все эти приготовления, идите к туземной девушке и поговорите с ней. Какая жалость, она не знает английского. Но не беда – жесты весьма красноречивы. Поставьте перед индианкой яйцо и последовательно выдайте ей сок плода, зерна травы и красного жука. Девушка совершит непонятный обряд и исчезнет.

Возвращайтесь к гидролету, водружайте на место яйцо и следуйте к воротам, преграждающим водный путь. При попытке потянуть за рычаг с него на вас недобрым взглядом посмотрит змея, но недавняя знакомая, заиграв на флейте, отзовет удава. Теперь можно безбоязненно открыть ворота (с помощью рычага, естественно). Снова лезьте в гидролет, вставляйте последний диск и выбирайте "лодку" (boat). Последует перемещение к подъемнику водопада.

Если вы теперь повернетесь лицом к яйцу, то слева обнаружите рычаг. Дергайте за него столько раз, сколько потребуется для подъема и перемещения на болота.

Глава 6

... Ну вот! Додергались! Обломки (уже почти родного, будь оно неладно) транспортного средства тонут в болте. На поверхности плавает только яйцо белой птицы. Забирайте срочно.

Поднимайтесь в домик на сваях и отыщите в нем мешочек (видимо с каким-то порошком), затем спускайтесь обратно, в зловонную жижу, и обходите по очереди все столбы с импровизированными рупорами. Кроме рупоров эти столбы оборудованы отверстиями для странного порошка... Короче, используйте найденный в доме мешочек на каждом из этих отверстий (бррр, галиматья необъяснимая); будет раздаваться звук разных тонов. В какой-то момент (ну естественно, на самой дальней поляне) появятся три священных жирафа, которые и вывезут вас из болот. Найти эту поляну проще всего опять же по правилу "правой руки". Конечно, проще сказать, чем сделать, но ориентиров на болоте, сами понимаете, не много.

Вволю попутешествовав на жирафах, идите на канатный мост.

Глава 7

Канатный мост приведет вас на остров вулканов. Двигайтесь вперед до древнего храма, поднимайтесь и входите вовнутрь. Здесь вас ждет встреча с диктатором – правителем Амерзона и бывшим компаньоном Александра Валембо. Он прочтет длинную лекцию о механизме власти и вреде мечты, помахивая (исключительно для привлечения внимания) пистолетом перед вашим лицом. Но глупый диктатор еще не знает, что почти все собеседники безымянного журналиста скоропостижно "закончили свой земной путь " (конечно же, от естественных причин!).

Когда деспот закончит словоизлияния, снимите с его тела медали, повернитесь и покрутите деревянный ворот на стене. Выходите из храма и спускайтесь по лестнице до открывшегося прохода. Входите. Поворачивайте налево. Перед вами плавильный горн. На его левой части переключатель. Нажмите его – появится чаша. Бросьте в чашу медали диктатора и, о чудо, они мгновенно переплавятся в ключ. Найдите на противоположной стене плиту с пятью "ступенями" и отверстием для ключа. Вставьте ключ и поворачивайте его, пока "ступени" (изменяющие угол наклона при каждом повороте) не вернутся в начальное положение.

Поднимайтесь на деревянную эстакаду и "щелкните" на странном крылатом устройстве. О! Да это дельтаплан! Короткий полет, и мастер-планерист стоит в жерле вулкана. Остатки планера здесь же, возле злополучной, внезапно напавшей на вас стены.

Обходите лавовое озерцо и обязательно отыщите тушку маленькой птицы (она лежит недалеко от лавы). Найдите вход в пещеру (его можно отыскать по яркому оранжевому сиянию) и проходите до каменного алтаря. Поставьте яйцо белой птицы на алтарь, посмотрите на перемещение камней и вновь заберите яйцо.

Выходите из пещеры и двигайтесь к небольшому мысу, ведущему к центру лавового озера (вход на мыс отмечен двумя приметными столбиками). На самом окончании мыса приладьте яйцо, а сверху на него положите тушку птицы.

Ура! Вот она – легенда Амерзона! Спасение страны и надежда аборигенов! И кому, в конце концов, есть дело до доверчивого простака, безымянного журналиста, стоящего в жерле вулкана без транспортных средств для возвращения к цивилизации и пищи для выживания?!... ▲

Павел Коротов

Discworld Noir

Акт 1

Начинается игра в офисе Льютона. Вы все-таки согласились взяться за это дело. Что ж, надо его раскрывать! Пока что единственное место, куда вы можете отправиться – это порт. Туда и поезжайте. Поговорите с первым помощником капитана Милки. Спросите его о загадочных пассажирах (Mysterious Passengers), о Милке и о Манди. Теперь идите к Кафе Анк – там, якобы, находится капитан Милки. Перед тем, как войти внутрь, зайдите в закоулок справа и возьмите фомку (crowbar) с тележки. Теперь можете зайти в уютное кафе. Спросите Нуби (человек, сидящий за ближним к входу столиком) о Ваймсе.

Вернитесь в офис Льютона, чтобы застать там небольшой "сюрприз" в виде гнома Аль Кали с топором. Пройдите на верфь, к Милке и спросите первого помощника об Аль Кали. Судя по всему, Аль Кали и был тот незнакомец, что до вас осведомлялся о Манди. Распрощайтесь с помощником капитана и подойдите к ящикам в левой части экрана. Грузивший их матрос куда-то смотался, так что теперь за вами никто не смотрит. Взломайте один из ящиков фомкой. Льютон залезет вовнутрь и окажется в трюме Милки. Хмм... Все крысы уже покинули трюм. Выловите из воды этикетку от ящика. Теперь можете подняться по лестнице на палубу. Зайдите в каюту и обыщите нижнюю койку. Льютон обнаружит обрывок бумаги с цифрами. Пока что вам этот обрывок ни о чем не говорит. Выйдите из каюты, чтобы нарваться на первого помощника. Плюх, то есть, крак, и вы в реке.

К счастью, утонуть в реке Анк просто невозможно, так что после принятия Льютоном долгого душа, отправляйте его, живого и здорового, в Псевдополиц Ярд, место вашей бывшей работы. Спросите у Нуби о загадочных пассажирах – он поведает вам, где можно найти парочку из пассажиров Милки. Когда будете выходить из Ярда, не пугайтесь, когда к вам подойдет огромная глыба и начнет что-то реветь. Это тролль Малахит просит вас найти троллиху Терму. Вот и ваше второе за день расследование!

Но отложим немного это новое дело и займемся пассажирами Милки. Возвратитесь в Кафе Анк и поговорите с Ильзой, большой любовью Льютона. Спросите ее о загадочных пассажирах и узнайте, что по странному стечению обстоятельств, она и ее муж, Ту Конкерз, плыли на одном с Манди корабле. Еще спросите ее о наклейке, найденной в трюме Милки. Теперь-то вы знаете, куда отвезли груз с корабля. Отправляйтесь на пятый пирс. Похоже, сторож не горит желанием пропустить вас внутрь. Зайдите за здание, пройдитесь вдоль стены склада – в одиночку Льютону туда никогда не забраться. А вот теперь будем искать помощника. Займемся делом Термы.

Поезжайте в Октариновый Попугай, заведение, где, якобы, работала Терма. Как только троллиха на сцене прекратит свои акробатико-вокальные извращения, заговорите с ней. Спросите ее о Малахите и о Терме. Отправляйтесь в Псевдополиц Ярд, вытянуть из Нуби кое-какую полезную информацию. Спросите его о Мадам Лодстоун. Ничего себе, троллиха-то, оказывается, имела отношение к дому Селаачи, известному своими связями с гильдией убийц! Что ж, попробуем съездить в мавзолей, где похоронены все Селаачи. Попробуйте направить Льютона вглубь мавзолея, на поиски могилы Термы. Нет, к сожалению, Льютон недостаточно разбирается в генеалогии, чтобы найти нужное надгробие.

Можно возвращаться в офис. Смотрите, кто-то прислал Льютону послание. Там, на полу, перед дверью. Наконец-то вы узнали, кто такая Карлотта, а заодно и ее адрес. Время нанести визит даме. Покажите полученное от Карлотты приглашение дворецкому и посмотрите на портрет над камином. Правда, похож на вашу знакомую? А вот и она сама. Раз уж она такая знатная особа, может, она разбирается в генеалогии? Спросите ее о мавзолее Селаачи. Как и следовало ожидать, Карлотта поможет вам найти могилу Термы. Но, перед тем, как покинуть особняк, вам надо пообщаться с графом. Он сам вызовет вас перед тем, как вы выйдете за дверь. Можете обменяться с ним парой фраз, но ни о чем важном спросить его вы пока не можете. После разговора с графом Карлотта отведет вас в мавзолей и покажет могилу Термы.

Отправляйтесь в Мастерскую Родена, где среди статуй вы легко найдете Малахита. Скажите ему, что Терма в мавзолее. Теперь вы совершите экскурсию по мавзолею уже в сопровож-













дении Малахита. Тем не менее, он совершенно неудовлетворен вашей работой. Якобы, в гробу лежит не Терма. Зато вы получили крюк с веревкой. Поройтесь среди камней, лежащих в гробу и возьмите изо рта мертвого тролля алмазный зуб.

Идите на 5-й пирс, зайдите за склад и забросьте крюк на застекленный участок крыши (skylight). Разбейте стекло и заберитесь внутрь склада. Подберите порванный спичечный коробок, соедините его с обрывком, найденным в каюте на корабле. Покиньте склад тем же путем, каким пришли и отправляйтесь в Октариновый Попугай. Поговорите с барменом о коробке с написанным на нем адресом Попугая. Уличите своего собеседника во лжи (Lies). Теперь вы знаете, что Манди совсем близко от вас. Поднимитесь на второй этаж через выход в правой части экрана и... приготовьтесь к неожиданностям.

Акт 2

Пробуждение с шишкой на голове, трупом и двумя полицейскими в комнате – не лучший способ очнуться ото сна. Манди вы нашли, теперь осталось найти того, кто его убил. Для начала – осмотр места происшествия. Взгляните на послание, написанное кровью на стене, на оборванную веревку на потолке и на ботинки жертвы. Обыщите ботинки. Спуститесь на первый этаж и спросите у бармена, почему Сапфира лгала (Sapphire lying). Естественно, он сообщит вам, что это – не его дело, и что об этом лучше спросить у самой Сапфиры. Она – в гримерной, дверь в которую расположена в левой части экрана. Похоже, вы застали троллиху не в лучший момент. Сапфире волей-неволей пришлось выдумать что-то насчет кучи денег, которую увидел Льютон. Снова подойдите к бармену и спросите его о деньгах Сапфиры. Так вы узнаете о том, что троллиха тайно встречалась с кем-то.

Поезжайте в Казино Сантурналия и зайдите внутрь заведения. Расскажите Карлотте об убийстве Манди и спросите ее, не она ли его убила. Отправляйтесь в Храм Маленьких Богов. Спросите Макалипса (того из двух священников, который ближе ко входу) о потертой веревке (frayed rope). Вернитесь в Октариновый Попугай и устройте бармену допрос. Спросите его, почему Манди был подвешен вверх ногами, затем, как он был срезан и, в довершение всего, спросите о ботинках Манди. Вы получите странную монету, которая лежала в ботинках Манди и с которой он игрался перед тем, как его убили.

Отправляйтесь в офис Льютона. Снова вы там нарветесь на "сюрприз", на Аль Кали с топором. И теперь он – хозяин ситуации. Аль Кали отведет вас к своему хозяину, Хорсту. Говорите с ним до тех пор, пока в записной книжке Льютона не появится строка о Золотом Мече (Golden Sword). После разговора с "главным мафиози" поезжайте в Казино. Спросите Карлотту в Золотом Мече. Теперь вы узнали кое-что и о Регане. Идите в особняк Карлотты и поговорите с графом. Спросите его о Регане – и вот у вас на руках уже третье дело о без вести пропавшем.

Отправляйтесь на Верфь и покажите первому помощнику иконографию Регана, полученную от графа. Так вы узнаете об экипаже Регана, который с сумасшедшей скоростью несся... Куда? Об этом, наверное, можно узнать в ГИБДД. Поезжайте в Псевдополиц Ярд и спросите Нуби об экипаже Регана. Поезжайте туда, где в последний раз видели экипаж Регана, на Мост Модлин. Снимите с перил обрывок красной ткани. Вернитесь в особняк, к графу и покажите ему этот клочок ткани. Интересно, что это делает клочок ткани с Регановского экипажа на перилах моста? Поезжайте на причал – похоже, Милка все-таки покинула этот жалкий городок. Зато примотанным к тумбе остался швартовый канат. Используйте крюк с этим канатом, чтобы снова заполучить в свой инвентарь веревку с крюком.

Возвращайтесь на мост и закиньте крюк в речку. Льютон "нащупает" что-то на дне, но сил поднять "улов" у него не хватит. Что ж, обратимся за помощью к Малахиту. Он, как и раньше, прохлаждается в мастерской Родана. Расскажите троллю об этом "чем-то", лежащем на дне реки. Он согласится вам помочь. Отдайте ему веревку с крюком. Как только вы доберетесь до моста, Малахит сразу возьмется за дело. Через минуту перед Льютоном уже будет лежать труп Регана в разбитом экипаже. Рассмотрите труп повнимательнее и используйте на нем иконографию. Так и есть! Под париком у гнома оказался ключ. Вот только от чего этот ключ? Езжайте в особняк и расскажите графу об убийстве Регана.

Теперь отправляйтесь в Казино. Покажите Верлу (крупье за столиком в правой верхней части экрана) свой кошелек. Он согласится рассказать вам кое-что за соответствующее вознаграждение. Для начала спросите его о деньгах Сапфиры, которые она, якобы, выиграла в казино. Также узнайте насчет ключа, который вы нашли под париком Регана. Оказывается, это ключ от одного из сейфов камеры хранения, расположенной прямо здесь, в Сантурналии. Пройдите в главный зал, а, затем, пройдите через проход в левой части экрана к сейфам. Откройте ящик ключом – инвентарь Льютона пополнится пустым конвертом и заколдованным браслетом.

Идите в Октариновый Попугай, прямиком в гримерную Сапфиры. Учините троллихе настоящий допрос. Для начала спросите ее о деньгах, о ее секретной встрече и о череде ее проигрышей (loosing streak). В конце концов, уличите ее во лжи (confront her). После этого Сапфира согласится организовать вам встречу с Термой. Поезжайте в Храм Маленьких Богов и спросите Макалипса (помните, поклонника Эрраты?) о браслете. Из Храма отправляйтесь в особняк, спросить насчет браслета у графа. Теперь возвращайтесь в офис Льютона – там вас должна ждать записка от Сапфиры. На встречу хорошо бы прихватить с собой Малахита. Поезжайте в Мастерскую Родана и расскажите троллю о встрече. Теперь вы оба окажетесь на крыше... Но и тут вас подстерегает маленькая неожиданность.

Следующее место, где вы окажетесь – комната для допросов в Псевдополиц Ярде. Льютона подозревают в убийстве Малахита ну и, заодно, и Манди. Все равно, как вы будете отвечать на вопросы следствия. Главное, как только появится выбор "Сдаться" (Give up), соглашайтесь на него.

"Сижу за решеткой..." Теперь ваша цель, ясное дело, выбраться на свободу. Отойдите немного от центра комнаты и подождите, пока в камере появится крыса. Не двигайтесь, пока крыса не исчезнет в трещине (в стене справа). Ощупайте трещину и заметьте, что один из камней шатается. Расшатайте этот камень еще сильнее – вы попадете в соседнее помещение. Это – мастерская известного изобретателя,

Леонарда Да Квирма. Взгляните на дыру в стене в глубине комнаты, и тут Льютон услышит лязг ключей, открывающих дверь в вашу камеру. Детектив быстренько вернется "к себе", как раз вовремя, чтобы узнать, что он свободен.

Первым делом надо выяснить детали нового преступления. Для этого снова поднимитесь на крыши Салис и Федры. Поговорите с горгульей об убийстве Малахита. Поезжайте в особняк Карлотты и спросите хозяйку о грузе Милки. Теперь, вооружившись ордером на погрузку, отправляйтесь на 5-й пирс. Предъявите ордер сторожу. Он покажет вам книгу заказов – так вы узнаете, где находится Гильдия Археологов. Идите в Кафе Анк. Там поговорите с Самазлем (хозяином заведения) о грузе Милки, а затем спросите его о винных бочках. Теперь у вас есть ключ от подвала. Выйдите из Кафе и сверните на улочку справа. Откройте ключом дверь в подвал. И спуститесь вниз. Там вас поджидает сюрприз. Нет, на этот раз это не Аль Кали. Это всего лишь Ильза и Ту Конкерз, ее муженек. Спросите Ильзу о ящиках Вадбергов. Похоже, вам предложили интересную сделку.

Отправляйтесь ко дворцу Патриция и пройдите немного вдоль правой стены. Откройте записную книжку, найдите тему "Укромное место" (Hiding Place) и щелкните по ней курсором. Уберите записную книжку и щелкните курсором по стене дворца. Вернитесь к "сладкой парочке" в винном погребе и расскажите Ильзе, что вы нашли место, где можно спрятаться. Отведите Ту Конкерза во дворец, а затем последуйте за Ильзой, которая проведет вас в офис Гильдии Археологов. Поговорите с Ларедо Кронк (хм... знакомое имя) о Хорсте. Затем отправляйтесь к Хорсту и расскажите ему о Ларедо. Вернитесь в Гильдию Археологов и снова заговорите о Хорсте, чтобы поведать искательнице приключений о встрече с Хорстом, которую вы для нее организовали.

Когда Ларедо уйдет, приглядитесь внимательно к книжному шкафу. Одна книга уж очень выпирает из него. Потяните за книгу, и камин отодвинется, открывая секретный ход. Зайдите туда. После долгих скитаний Льютон, наконец, доберется до последней перед входом в хранилище двери. Но, вот беда, она защищена сигнализацией. Не беда! Прочтите инструкцию над панелью управления и отправляйтесь в Казино. Отдайте браслет, принадлежавший Регану волшебнику за дальним столиком. Спросите его о подвале номер 51. Теперь вы знаете секретный код, который надо ввести, чтобы вскрыть сигнализацию. Возвратитесь к "последней двери" и используйте фразу о "черном ходе" (back passage) на панели управления. Зайдите в хранилище (наконец-то!). Используйте фразу о том, что Манди был повешен вверх ногами на фразе об Азиле. Мда... "Древний бог, древний бог". Да это же просто номер ящика! Используйте номер на ящиках, чтобы найти стенд с вазами. Вырежьте стекло алмазом, украденным из мавзолея Селаачи. Покиньте Гильдию Археологов.

Акт 3

На сей раз Льютон очнется... в могиле. Когда он выберется наверх, превратитесь обратно в волка и используйте искрящийся красный (magenta) запах, чтобы "вынюхать" его обладателя. След приведет вас к казино. В обличии волка понюхайте коричневый предмет, лежащий рядом с контуром вашего тела. Уже в человеческом виде подберите мох, валяющийся на земле, превратитесь в волка и снова используйте красный запах. Он приведет вас назад, на кладбище. Посмотрите на витраж и на силуэт, просвечивающий сквозь стекло.

Вернитесь к себе в офис. Там вы встретите Нуби. Он расскажет вам еще о трех убийствах, по почерку похожих на убийство Манди, и оставит на столе фомку, изъятую при аресте. Теперь вы должны расследовать все три новых убийства.

Для начала расследуем убийство помощника Патриция. Отправляйтесь к дворцу и зайдите за стену справа. Превратитесь в волка. Сравните запах убийцы с запахом, исходящим из одной из винных бочек. Затем поезжайте в Кафе Анк и идите прямиком в подвал. Просмотрите книгу заказов, лежащую на столе. Вскройте одну из бочек фомкой и спрячьтесь внутри. В конце концов, вы попадете на склад дворца Патриция. Выйдите оттуда и следуйте по коридору, пока не увидите двустворчатую дверь. Превратитесь в волка и используйте дверь, чтобы подслушать разговор в комнате.

И вновь вы в вашем родном офисе. Когда посетитель уйдет, отправляйтесь в Октариновый Попугай. Прочтите объявление о найме специалиста на работу в Новый Зал Невидимого Университета на стене справа. Заскочите в комнату Сапфиры, превратитесь в волка и посмотрите на запах зеленоватого цвета. Снова вернитесь в человеческое обличие и возьмите бутылочку с духами.

Теперь самое время поговорить с графом. Действительно, самое время. Потому что, когда вы доберетесь до особняка, вы как раз застанете Смерть, готовящуюся забрать графа с собой. Спросите о мхе, найденном возле казино. Ответом на этот вопрос будет монолог графа, в результате которого вы получите доступ к библиотеке Вон Убервальдов.

Грех не воспользоваться таким шансом. Используйте на карточках мох и фразу о канализации. Вернитесь в холл и попросите дворецкого об аудиенции с Карлоттой. Пока тот смотрит, дома ли Карлотта, превратитесь в оборотня. Отправляйтесь в Кафе Анк, чтобы встретиться с Карлоттой. После окончания беседы спуститесь в канализацию (Sewers на карте). Пройдите через первый проход, обратитесь в волка и дважды "возьмите след". Вы наткнетесь кучу мусора. Поройтесь в ней и возьмите золотой медальон.

Отправляйтесь во дворец Патриция и, забросив крюк с веревкой на стену замка, заберитесь в мастерскую Леонардо. Спросите у Ту Конкерза о найденном в канализации медальоне. Идите в особняк Вон Убервальд и в библиотеке поищите информацию о Храме Ану-ану. К сожалению, из книги вырвана как раз нужная вам страница.

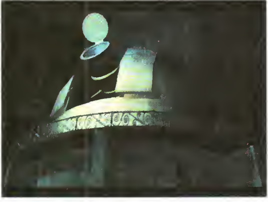












А теперь – самое время подыскать себе новую работу. Поезжайте в Невидимый Университет и спросите миссис Формс о работе постельничего. Согласитесь на эту работу. Идите в спальню и превратитесь в волка, чтобы узнать, что написано на доске. Откройте плотно закрытый локер и взгляните на книги внутри. Используйте вопрос о "Храме Ану-ану" (Temple of Anu-anu) на доске. Покиньте Университет, и затем снова вернитесь. Кто-то уже подсуетился, и книга о Храме уже стоит в локере среди других книг. Поищите в книге информацию о золотом медальоне. Теперь у вас есть список членов секты Ануану. Выйдите из спальни через проход в левой стороне экрана, пересеките зал и спросите швейцара об убийстве мага. Затем идите спросить вашу работодательницу, как был отравлен маг.

Теперь пора переключиться на следующее убийство. Отправляйтесь в Псевдополиц Ярд и спросите у Нуби об убийстве торговца. Теперь вы знаете местонахождение Гильдии Торговцев. Отправляйтесь туда и спросите у привратника о "указующих ботинках покойных" (dead men's pointy boots). Идите в особняк, к графу и поговорите со Смертью об убийстве торговца. Заодно поговорите и с Карлоттой. Упомяните убийство Регина, убийство Малахита и поинтересуйтесь ее алиби. Зайдите в библиотеку и найдите что-нибудь об Эррате, богине ошибок, которой, якобы, поклоняется Карлотта.

Поезжайте в Храм Маленьких Богов и в разговоре с Мункальфом упомяните о нескольких именах из списка. Выйдите на кладбище, обратитесь в волка посмотрите поближе на окно. Прислушайтесь к диалогу Мункальфа и тролля. Снова зайдите в Храм и на этот раз поговорите со своим старым знакомым, Малаклипсом. Спросите его о встрече истинных верующих, об Эррате и, наконец, о Внутреннем Святилище (Inner Sanctum). Теперь, когда вы оказались в Святилище, подойдите поближе к аналою. Взгляните на него получше и залезьте под аналой. Попрыскайте духами, украденными в гримерной Сапфиры, на ноги Мункальфа.

Теперь вы знаете, где находится тайный Храм. Из своего офиса снова отправляйтесь туда (теперь в тайном Храме (sanctuary) не так людно). Посмотрите на фреску поближе, а затем перерисуйте странный символ к себе в блокнот. Теперь, когда вы отяготились новыми знаниями, можно посмотреть их смысл в библиотеке. Итак, в библиотеке Вон Убервальдов поищите информацию о символе, который вы увидели в храме (оказывается, это – Эльвирский символ). Также найдите что-нибудь о Нилонатепе (Nylonathep). Используйте на карте в потайном Храме вопросы об "убийстве мага", "убийстве торговца", "убийстве служащего" и об "убийствах с противоположной стороны" (Counterweight Killings). У вас получится октограмма убийств, в центре которой окажется Диск Театр.

Отправляйтесь в Диск Театр – там вы найдете афишу (flyer). Вернитесь с ней в библиотеку и с ее помощью найдите ссылки на различные убийства в пьесах. Затем поищите в библиотеке информацию о Восьми Великих Трагедиях (фраза из записной книжки Льютона). Отправляйтесь на Улицу Дагон и фомкой оторвите доски, которыми заколочено окно магазина слева. Заберитесь в магазин. Поройтесь в мусоре и взгляните на кость.

Вернитесь в Диск Театр, подойдите поближе к основанию сцены и превратитесь в волка. На основании вы увидите какие-то странные отметины. Перечертите Знак Угря (Sign of the Eel) из записной книжки прямо на отметины. Используйте вопрос о восьми великих трагедиях на алтаре. Отправляйтесь в Парк Магов (Wizard's Pleasaunce) и спрячьтесь в кустах.

Акт 4

Перепишите надпись на стене к себе в записную книжку. Поройтесь в мусоре возле трупа Варба и подберите Золотой Меч. Поезжайте в Потайной Храм. Обыщите труп Кондо (у вас в инвентаре появится амулет). В библиотеке Вон Убервальдов еще разок поищите что-нибудь насчет Нилонатепа. Теперь вы знаете, что с Нилонатепом как-то связан Сияющий Трапезохедрон. Идите во дворец, к Леонардо и Ту Конкерзу и спросите их об этом магическом Трапезохедроне. Отправляйтесь в Храм Маленьких Богов и спросите Мункальфа об Амулете, и об Изменниках в секте. Мункальф тоже мертв. Очень жаль.

Поезжайте в мастерскую Родена. Там, где раньше было место Малахита, теперь лежат бинты, облитые гипсом. Спросите у Родена об этих бинтах, а также о Фойде. Найти Фойда вы сможете на Улице Дагон, в доме напротив того магазина, в который вы вломились. Спросите Фойда об Амулете, о Золотом Мече и о Связном Сатрапа. Поезжайте в Невидимый Университет... Какая жалость, вы уволены. Теперь, чтобы проникнуть внутрь, придется приложить дополнительные усилия. Ступайте в Псевдополиц Ярд и расскажите Нуби о Гелиде. Вы получите на руки ордер на обыск. Возвращайтесь в Университет и предъявите ордер миссис Фомз. Войдите в вестибюль и превратитесь в волка. Проследите кровавый след Гелида до обсерватории. Поговорите с Сатрапом о Хорсте, Гелиде и Сияющем Трапезохедроне.

Сравните карту звездного неба, полученную от Ту Конкерза, с мозаикой на полу. Затем используйте карту с Малой Скучной Группой Тусклых Звезд (Small Boring Group of Faint Stars). Посмотрите в телескоп, чтобы найти Трапезохедрон.

Возьмите астролябию и отправляйтесь в мавзолей. Там посмотрите на небо через астролябию, чтобы найти нужный вам склеп. Подойдите к этому склепу и надавите на скульптуру над входом. Зайдите внутрь склепа и, чтобы открыть саркофаг, вставьте монету в выбоину. В разговоре с зомби пригрозите ему Золотым Мечом. Используйте камень, чтобы узнать местонахождение Хорста с мечом. Отправляйтесь на Мост Модлин.

Идите в мастерскую Леонардо, что во дворце Патриция. Скиньте мусор с крыши и попытайтесь завести летательный аппарат. Нарисуйте на борту знак Угря и поднимайте летуна в воздух. ▲



Уважаемые читатели!
У вас есть уникальная возможность приобрести любые выпуски "Навигатора Игрового Мира":



№ 3'97



№ 7'97



№ 8'97



№ 1'98



№ 2'98



№ 3'98



№ 4'98



№ 5'98



№ 6'98



№ 11'98



№ 12'98



№ 1'99
№ 1'99 + CD



№ 2'99
№ 2'99 + CD



№ 3'99
№ 3'99 + CD



№ 4'99
№ 4'99 + CD



№ 5'99
№ 5'99 + CD



Стоимость каждого экземпляра – 20 рублей без компакт-диска и 32 рубля – с компактом, а также "Энциклопедию Компьютерных Игр. Выпуск 1." и спецвыпуск "Might & Magic".

Для этого нужно сделать заказ:
- по почте, отправив письмо по адресу 123182, Москва-182, а/я 2;
- или по электронной почте navigat@aha.ru.
В письме укажите, какие номера вам нужны, адрес, по которому их нужно отослать, а также общую сумму заказа.
Стоимость "Энциклопедии Компьютерных Игр. Выпуск 1." – 35 руб.
Стоимость спецвыпуска "Might & Magic" – 20 руб.

Доставка – по почте, наложенным платежом.

Cheats

Clans

Во время игры нажмите 't', затем в строке чата введите:

Код - Результат

/godmode - Режим Бога

/nextlevel - Перейти на следующий уровень

/room # - Телепортироваться в комнату #

/moregold - Получить 100 золотых

/tinymonsters - Крошечные монстры

/tinyplayers - Крошечные игроки

/insanity - Монстры атакуют друг друга

/repeat - Повторить последний введенный код

/spawn # - Получить предмет номер #

Номера предметов:

0 - Меч +1
1 - Меч +2
2 - Меч +3
3 - Меч +4
4 - Меч +5
5 - Щит +1
6 - Щит +2
7 - Щит +3
8 - Щит +4
9 - Щит +5
10 - Кольцо Ловкости
11 - Кольцо Огня (+3 к навыку магии огня)
12 - Кольцо Меча (+3 к навыку Меч)
13 - Кольцо Разрушения (+3 к навыку взрыва)
14 - Кольцо Топора (+3 к навыку Топор)
15 - Зелье здоровья
16 - Зелье маны
17 - Зелье силы
18 - Зелье магии
19 - Зелье жизни
20 - Яд
21 - ключ
22 - ключ
23 - ключ
24 - ключ
25 - ключ
26 - ключ
27 - Топор +1
28 - Топор +2
29 - Топор +3
30 - Топор +4
31 - Топор +5
32 - Броня +1
33 - Броня +2
34 - Броня +3
35 - Броня +4
36 - Броня +5
37 - 10 золотых
38 - 15 золотых
39 - 20 золотых
40 - 25 золотых
41 - 30 золотых
42 - Кусок золота
43 - Кусок золота
44 - Кусок золота
45 - Рубин
46 - Изумруд
47 - Бриллиант
48 - Рубиновое ожерелье
49 - Жемчужное ожерелье
50 - свиток "Confusion" уровня 1
51 - свиток "Confusion" уровня 2
52 - свиток "Confusion" уровня 3
53 - свиток "Confusion" уровня 4
54 - свиток "Confusion" уровня 5
55 - свиток "Взрыв" уровня 1
56 - свиток "Взрыв" уровня 2
57 - свиток "Взрыв" уровня 3
58 - свиток "Взрыв" уровня 4
59 - свиток "Взрыв" уровня 5
60 - свиток "Огненный шар" уровня 1
61 - свиток "Огненный шар" уровня 2
62 - свиток "Огненный шар" уровня 3
63 - свиток "Огненный шар" уровня 4
64 - свиток "Огненный шар" уровня 5
65 - 1 золотой
66 - 2 золотых
67 - 3 золотых
68 - 4 золотых
69 - 5 золотых
70 - свиток "Дождь метеоров" уровня 1
71 - свиток "Дождь метеоров" уровня 2
72 - свиток "Дождь метеоров" уровня 3
73 - свиток "Дождь метеоров" уровня 4
74 - свиток "Дождь метеоров" уровня 5
75 - свиток "Молния" уровня 1
76 - свиток "Молния" уровня 2
77 - свиток "Молния" уровня 3
78 - свиток "Молния" уровня 4
79 - свиток "Молния" уровня 5
80 - Extra Life Potion

Nocturne (Demo)

Код - Результат

giveallammo - 100 патронов для выбранного оружия

Star Trek: Starfleet Command

Все данные по кораблям (оружие, щита, двигатели и т.д.) хранятся в текстовом файле "sfbspc13.txt", расположенном в "assets\specs\sfbspc13.txt", в директории, куда установлена игра. Изменяя этот файл с помощью табличного редактора, вы сможете дать любому кораблю все типы оборудования. Добавить режим невидимости, изменить мощность двигателя, добавить шаттлы и истребители, добавить/изменить вооружение, изменить уровень щитов, добавить транспорты, пехотинцев, и т.д.

Обязательно сохраните исходный файл в другой дирсктории, чтобы по желанию вернуться к оригинальной конфигурации. Также необходимо снять с файла атрибут read only. Для многопользовательской игры, все игроки должны иметь одинаковый (измененный или нет) файл.

Несколько советов по редактированию файла "sfbspc13.txt".

1. Максимальная протестированная мощность двигателей – по 120 единиц на каждый двигатель. Я знаю, что корабли Федерации не берут выше 150 единиц, но корабли других рас могут. Значения для двигателей размещены в колонках: R_L_Warp, C_Warp, Impulse, Apr, Battery.

2. Мощность щитов кораблей Федерации может быть изменена до очень высоких (2000) значений, корабли Клингона не поддерживают таких параметров. Значения для щитов размещены в колонках: Shield 1, Shield 2_6, Shield 3_5, Shield 4, Shield Total. Щиты укрывают корабль с 6 сторон. Следовательно, значения в Shield 2_6 и Shield 3_5 каждое определяет 2 стороны корабля. Значение в Shield Total определяется по формуле: (shield1) + ((shield2_6) x 2) + ((shield3_5) x 2) + (shield4).

3. Типы оружия можно менять внутри групп, но новые группы оружия нельзя добавлять. Редактировать можно только параметры имеющихся видов вооружения. Оружие расположено в следующих зонах: heavy weapon (фотонное, ракеты, плазма, и т.д.) и weapon (фазеры, разрядники, и т.д.). В колонку arc ставьте All, тогда оружие будет стрелять под любым углом.

4. Для добавления режима невидимости, перейдите к колонке "Cloak num" и поставьте цифру, показывающую, сколько энергии вы хотите расходовать на завесу.

5. Шаттлы определены базовым и максимальным значениями. Мак-

симальное = базовое * 3. Я ставил максимальное значение всем типам шаттлов 30 и базовое значение 10. Изменяя значение "launch rate", вы определяете, сколько шаттлов можно запустить без перезаправки корабля. Если вы хотите добавить на корабль истребители, найдите колонки "fighter bay" от 1 до 4 и поставьте в них 6 (значения больше 6 "повесят" игру) – у вас будет 4 группы, по 6 истребителей в каждой.

6. Движение разделено на зоны "turn mode" и "move cost". Лучшее значение "turn mode" – AA, это даст вам очень ловкий корабль. "Move cost" определяет энергетические затраты на движение, лучшее значение - 0.25.

MechCommander

Для использования кодов сначала создайте в директории, куда проинсталлирована игра файл buymechcommander.2

Во время игры вы можете использовать эти читы:

Код - Результат

lorrie - Восполнение патронов
osmiu - Включить/выключить God mode
mineeyeshaveseentheglory - Отрыть карту
Lordbunny - Бесконечная артиллерия

System Shock 2

Во время игры нажмите одновременно Shift и ";" (точка с запятой), затем напишите: summon_obj [предмет].

В качестве предмета можно выбрать:

medical kit
psi amp
wrench
pistol
shotgun
assault rifle
laser pistol
EMP Rifle
Electro Shock
Gren Launcher
Stasis Field Generator
Fusion Cannon
Crystal Shard
Viral Prolif
Worm Launcher

Код - Результат

psi_full - Все psi очки
ubermensch - Превратить игрока в гомосупериор
add_pool - Прибавить pool-поинтов
show_version - Показать версию игры
toggle_inv - Включить панель инвентаря
cycle_ammo - Переключение между типами оружия
toggle_compass - Переключить режим компаса
query - Курсор вопроса 1=вкл, 0=выкл
split - Разделенный курсор 1=вкл, 0=выкл
shock_jump_player - Прибавляет игроку прыгучести
look_cursor - Курсор в режиме взгляда
reload_gun - Перезарядить оружие
swap_guns - Переключать первичное и вторичное оружия
wpn_setting_toggle - Переключаться между установками оружия
stop_email - Остановит email/log
clear_teleport - Отчистить телепорт
quickuse - Активизировать быстрые слоты
msg_history - Переключить message history
play_unread_log - Играть с unread log (нечитаемым логом)
fire_weapon - Огнестрельное оружее 1=вкл, 0=выкл
quicksave - Сохраниться в выбранный каталог
quickload - Загрузиться из выбранного каталога

Хочешь весело провести время ?
Поиграть по Интернету ?
Початиться с кем-нибудь ?
Найти нужные программы?
Может, есть желание создать что-то свое, что могло бы оказаться интересным для других людей в Интернете ?



Тогда подключайся к нам!

Мы всегда готовы пойти навстречу, помочь нашим пользователям.

- хорошая прозвонка,
- большой размер почтового ящика,
- разнообразные тарифные планы (от 3 до 60 у.е. в месяц),
- уникальные сервисы для разработчиков интернет-серверов.

NewComm-Port ISP
(095)-1529221 , 1529574
www.ncport.ru

Предъявитель этого объявления в офисе получит скидку 5 у.е. при покупке Unlimited и 3 у.е. при покупке NighSurf.

Диспетчер атаки

Глава первая

Wired. Special Edition
"Net Milestones. Silver Hill"

"... Для координации работ по созданию информационной супермагистрали на европейском континенте, ее стыковки с аналогичными инфраструктурами в США и Азии и развертыванию сети в Северной Африке был создан Европейский Центр по развитию и координации информационной политики. Активность центра была направлена не только на чисто технические аспекты зволюции сети, приведение к общему знаменателю стандартов и разработку правил, регулирующих функционирование пользователей и провайдеров. Культурные аспекты, такие как виртуальные сообщества и социальные слои новой цифровой "терра инкогнито" стали приоритетными направлениями работы нескольких десятков зкспертов, отслеживавших перемещение оцифрованной мысли по разветвленной системе коммуникаций...

Меньше чем за два года в районе Хонстхольмского заповедника на северо-западе Ютландии был выстроен комплекс, шесть зтажей которого были упрятаны под землю и только два выглядывали наружу, почти сливаясь с холмистой равниной, покрытой большую часть года желтой травой и темно-бурым лишайником. За широкие матово-блестящие окна, занимавшие большую площадь верхней части конструкции, местные жители окрестили его Серебряным Холмом. Термин незаметно переполз в среду профессионалов, и веб-мастера, ваявшие трехмерный участок в Сети, воплотили его в виртуальности..."

2 сентября 2006 года. Северо-запад Ютландии

Дальний свет фар выхватывал из темноты желтые пятна рефлекторов на невысоких белых столбиках, стоявших на обочине. На ультракоротких негромко играла музыка, неспешный джаз, который изредка прерывался булькающими репликами датского ди-джея. В машине пахло кофе. Обычно она делала все покупки в "Билко", за раз запасаясь недели на две, но завтра она должна была улетать и, купив на бензоколонке две пачки "Якобса", ухитрилась одну из них разорвать о дверцу машины. Теперь отборные черные зерна медленно теряли свой запах, заполняя темный салон утренним офисным ароматом.

Она свернула направо. Серебристый Опель покатился по одинокой дороге в сторону моря. Столбики по-прежнему освещали дорогу двумя золотистыми трассерами. Она улыбнулась мысли о том, что могла бы проехать ее с закрытыми глазами, следуя мягкому ритму невысоких подъемов и спусков.

С тех пор, как она вернулась сюда уже полноценным работником Холма, она иногда приезжала на зтот пустынный берег Северного моря. Это было похоже на ритуал, но уже без той сентиментальности прошлых лет, когда она была здесь одной из десятков стажеров, ведущих полустуденческий образ жизни. Тогда зто казалось романтичным - стоять на холме в обнимку с тем, кто был с ней в то время, среди желтой сухой травы и смотреть на море. Теперь темная вода с едва различимыми силузтами сухогрузов, плывших по линии горизонта, приносила душе покой. В отличие от сотен других, стремившихся в отпуска на Средиземное море, она предпочитала жаркому ухоженному пляжу обыденную суровость зтой голой ленты песка, кое-где испорченного полуразвалившимися



бункерами времен Второй Мировой.

Она остановила машину на освещаемой единственный фонарем площадке перед бегущей вниз лестницей, выключила радио, но не стала выходить из авто. Лето, не слишком теплое здесь, уже кончилось, и начиналась осень, промозглая и блеклая в этой лишенной лесов стране. Но она слышала ветер и шум моря - этого было достаточно.

Последний раз она была здесь в начале лета, на следующий день после того, как обнаружила список. Иногда она думала о не столько о содержании, сколько о том, кто мог допустить такой прокол. Забыл о плановой смене паролей и степени доступа к ресурсам - возможно, кто-то из отдела сетевого администрирования. Но она все чаще склонялась к мысли о том, что этот кто-то просто использовал ресурс, по неясным причинам оставив его открытым для других. Кто-то, кто работал в тот вечер допоздна - так же, как и она.

В тот день Лена надолго задержалась в центре, копаясь в архиве одного из серверов и полусонным взглядом выискивая нужную папку. Документы мелькали перед глазами, и указательный палец автоматически щелкал по мышке. Если бы не два знакомых имени, она, скорее всего, пропустила бы список. Это было неожиданно, как заноза, вонзающаяся в руку из прохладной полировки перил, - среди сотен слов ее привлекли всего два. Она вернулась к тексту, и еще раз внимательно его перечитала. Тогда ее заинтересовало отсутствие фамилий и имен, она подумала, что кто-то из сотрудников просто решил позабавиться, составив список кличек персонала. И сделала распечатку, решив перечитать остальное дома.

А на следующее утро Лена неслась, не обращая внимания на дрожавшую много выше сотни стрелку спидометра, и приехала на Холм за час до официального начала рабочего дня. Двадцать минут бешеной езды пробудили в памяти старые навыки хакера, но облегченно вздохнула она только после того, как сумела стереть в истории файла все следы ее вчерашнего пользования сервером. После ланча она заглянула в сеть, но источник уже был стерт из списка доступных машин. Осталась только твердая копия, которую она распечатала в тот вечер. Лена перечитала список и все, что прилагалось к нему, не раньше, чем приехала сюда, на этот пустынный берег.

Ветер и море шумели так же безразлично, как и тогда.

Она развернулась и включила дальний свет.

3 сентября 2006 года. Копенгаген

- Откуда корни? Свобода совести, если прослеживать всю логическую цепочку, - они вышли из белого автобуса SAS, остановившегося перед входом на международный терминал, - это твое дело, в кого верить и кому поклоняться, личному психологу или священнику. Но когда дело доходит до зомбирования, когда люди начинают выносить свое имущество из квартир, вполне можно сказать, что уже слишком поздно, - двери бесшумно раскрылись, впуская их и еще с десяток улетающих, - проблема стояла уже давно, однако было слишком много "но". Первое - то, что прямая агрессия тут не проходит. Они сразу гасят все попытки давления. Остаются непрямые методы, - она посмотрела на часы, до отлета оставалось полтора часа, - за два года ребята из Тетрагона посетили восемь религиозных сект, и три из них распались, причем лидер одной из них закончил психлечебницей. По неподтвержденным данным, они занимались отработкой именно непрямых методов психологического воздействия. Но их основным занятием был сбор данных по источникам финансовых поступлений групп и связям лидеров в коммерческих и политических кругах. Обычные осведомители. Нет никаких документальных подтверждений тому, что они занимались направленным развалом сект... Погоди, где у нас регистрация?

- По-моему, вон там... Почему команда распалась? - Андрей перебросил дипломат из левой руки в правую.

- На этот счет слишком много мнений, чтобы верить чему-то до конца. Но я думаю, что они просто заигрались. Когда стало немного жарче, они решили отойти в сторону. А может, им просто надоело. Ничего определенного. В один день они пришли и сказали - мы больше не хотим.

Они пересекли зал, лавируя между очередями и группами людей, кучковавшихся вокруг своего багажа.

- Вот так пришли и сказали?

- Да. Это были ребята из крупных офисов, и то, чем они занимались в свободное от работы время, не было их куском хлеба. Свободные стрелки. Они пришли сами, сказали, что могут попробовать, и так же ушли. Давай здесь, - она стала в очередь за дамой с большим чемоданом на колесиках.

- Даже принимая во внимание результаты?

- Какие результаты? Кто сказал, что они не просто стучали на своих гуру, а пытались устранить их, не прибегая к физическим мерам? Есть их тексты по родственной тематике, но никаких фамилий. Это все чисто умозрительные построения. Никто из них никогда не участвовал в разработке психотронного оружия или чего-то близкого. Их статьи того времени всегда больше напоминали эссе на широкие темы, они не светились в кругах, не делали никаких громких акций. Авторство работ, размещенных на их веб-сайте, не афишировалось, и говорить, что все труды, которые там находились - их рук дело, тоже нельзя. Они были любителями, с хорошим уровнем подготовки, но любителями. Но есть одна интересная деталь, которая меня сильно смущает. Когда после скандала с Brotherhood Макс на несколько лет исчез из города, группа замолчала. Всплыли они почти одновременно, но в разных местах, и заняли позиции, на которые просто так не попадают. Хомяков консультирует политиков по вопросам проведения акций в больших сезонных играх. Шершень и Леваков владеют фирмой, которая занимается корпоративной разведкой, и работают не только на нашем рынке. Небольшое противоречие между тем, что о них известно и тем, кто они сейчас. Любители, писавшие статьи на отвлеченные темы, сейчас занимаются серьезным бизнесом.

Очередь медленно подползала к окошку регистрации.

- Тебя тревожит пробел в биографии Диспетчера?

- Да, и не только его. Они перешли на новый уровень работы. Точнее, перескочили, миновав несколько промежуточных ступеней. Слишком стремительная карьера. Наши шефы на Холме хотят, чтобы они работали на нас, но лично для меня эта ситуация заставляет вспомнить о козле в огороде. Либо шефы мало представляют тех, с кем они имеют дело, либо наоборот, делают это сознательно.

Она отдала билет и паспорт девушке, умевшей мило улыбаться на пяти языках. Андрей задержался у окна немного дольше. Закончив взвешивать багаж и положив документы в карман пиджака, он догнал ее на лестнице.

- Слушай, я все-таки не понимаю, что тебя смущает во всем этом? Ну, хорошо, были ребята, которые баловались статьями, изучали на практике психологию толпы, занимались еще черт знает чем. А потом стали делать это профессионально. По-моему, вполне типичная ситуация, когда молодые увлеченные люди находят свое место в жизни. Сколько хакеров стали профессиональными разработчиками софта? Та же ситуация. То, что ты не можешь найти промежуточное звено между их детством и зрелостью, еще ни о чем не говорит. И потом, никто не заявляет, что Леваков будет работать на нас. Есть пара вполне конкретных вопросов, не более.

- Ребята пытались заниматься не только психологией. Субкультура сети, прогнозы развития технологий, чисто философские построения на свободные темы. Всего понемногу. При этом у них не было той оторванности от жизни, которой грешат многие гуманитарии. И я не могу сложить эту картинку для себя. Понимаешь?

- И для того, чтобы сложить картинку, мы собираемся пролететь две тысячи километров?

- Как видишь, собираемся.

- Вообще-то я мог переговорить с ним, как это делается обычно. Это ты придумала историю о том, что у него есть какие-то материалы в твердой копии, и настояла на личной встрече с ним.

- А у тебя что, язык к небу присох? Мог бы поговорить с Нильсом...

- Ребята, входившие в Тетрагон, из твоего города. Ты знаешь о них больше, чем любой на Холме. Может быть, у него действительно есть что-то, что он не хотел бы посылать факсом. Я просто не думал, что тебе нужно лететь на историческую родину, чтобы уточнить два-три факта. Шершень был на Берлинской встрече гейткиперской сцены. Они поддерживали отношения все эти годы. Леваков работает с Шершнем. Связка более чем прямая. Извини, но у меня такое впечатление, что у тебя с ними какие-то личные счеты.

Она промолчала. Они миновали паспортный контроль, таможню и вышли в транзитную зону.

Длинный коридор терминала все дальше уводил их от шумного зала транзита, мимо десятков самолетов, загружавших в свои фюзеляжи кочевников, которые готовились к очередному рывку в одну из бесчисленных сторон света.

Gatekeeping. FAQ v 2.2

http://geocities/goldtarcon/homepage/gkv22.htm

Вопрос: Почему это называется gatekeeping? Откуда ноги растут?

Ответ: Адвокат ответственен за юридические дела личности. Финансовый агент - за деньги, которыми владеет эта личность. Обе специальности возникли и приобрели вес вместе с усложнившейся юридической системой и финансовым рынком. Не имея специальных знаний и навыков по предмету, а также не имея возможности отслеживать изменяющиеся условия игры, человек не может эффективно вести свои дела. Сейчас та же ситуация наблюдается в информационной сфере. Рост количества информации, появление новых форм работы с ней, новых форматов данных подвели к тому, что появились люди, которые попытались взять круг этих проблем по обслуживанию большинства дилетантов на себя. В одном из интервью Умберто Эко сделал предположение, что, возможно, вскоре появится лицо, ответственное за информационную сферу.

Гипотетические навигаторы информационного океана были определены как "gatekeepers" (GK) - те, кто ответственен за поиск необходимой клиенту информации, кто занимается фильтрацией увеличивающегося с каждым днем инфопотока. Это люди, которые владеют необходимым инструментарием, навыками и способностями.

Вопрос: А что, раньше на этом велосипеде никто не катался?

Ответ: Подобные функции в крупных фирмах и государственных структурах выполняли информационно-аналитические отделы. Но они обслуживают либо группы людей, либо топ-менеджеров, которым нужно оставлять больше времени на принятие решения, избавляя от поиска первичных данных. Ситуация изменилась. Так же, как некогда компьютеры были прерогативой крупных исследовательских центров, пока два головастых парня, сидя в своем гараже, не изобрели помещавшийся на столе ящик...

Вопрос: Кто начал тему?

Ответ: У истоков GK была стояли часть команды Cybermind, Cyberzone, группы E-toys, Rollbrains и Tetragon.

Вопрос: Почему традиционщики от СМИ не любят гейткиперов?

Ответ: И не только СМИ. Подробный ответ на этот вопрос излагается ниже (цитата из Newsweek, New Nomads).

"... Нормальное течение большинства процессов в современном обществе регулируется информацией и коммуникационной инфраструктурой. Результат диалога между участниками любого процесса, вне зависимости от того, чем является этот процесс - обучением в средней школе или координацией политической кампании - определяется тем, кто определяет, какая информация циркулирует в процессе и по каким линиям идет этот диалог. Кто (участники), что (какая информация) и как (через какие каналы). Имея в руках эти козыри, можно разыграть практически любую партию. В руках международной информационной субкультуры оказались, по крайней мере, две необходимые составляющие - средства производства информации и средства ее передачи. Для того чтобы успешно вести борьбу на остальных фронтах, таких как политическая сцена, крупное производство и владение стратегическими ресурсами и энергоносителями, нужна была третья - собственно участники диалога. Их помыслы, желания и генерирующий их интеллект. Борьба за кошелек закончилась. Началась борьба за власть в иных сферах человеческой жизни. Политика. Производство. Культура. Религия. Борьба за тела и души. Очередной виток в истории гонки за доминирование.

Гейткиперы были первыми кочевниками, снявшимися со своих зимовий. Они начали наступление на две структуры - средства массовой информации и шоу-бизнес. Первые отвечали за формирование общественного мнения, второй компенсировал нереализованные мечты большинства. Оба работали на широкие слои, на некоего среднестатистического потребителя. Человек покупал газету, которая содержала информацию. Какая-то часть ему была необходима, на какую-то страницу он едва заглядывал, что-то его вообще не интересовало. Владея инструментарием и имея определенный навык, гейткиперы смогли наладить производство информации для каждого отдельно взятого частного лица, с учетом его вкусов, потребностей и кругозора. И сумели снизить цену за один печатный лист до уровня традиционных еженедельных изданий. Теперь кто угодно мог заказывать и получать газету в том виде и с тем содержанием, которое требовалось только ему. Тираж распространялся как в электронном виде для тех, кто имел выход в Сеть, так и в твердых копиях для тех, кто был лишен этой привилегии. Они работали во всех доступных форматах - видео, звук, текст, графика и комбинированные документы. Круг людей, которых они обслуживали (прогрессивные обыватели не в счет), не был случайно сформировавшимся. Информационное обеспечение местных органов власти, начиная от самых нижних до самых высоких уровней, фирмы мелкого и среднего бизнеса, которые не могли позволить себе серьезных аналитических служб, общественные организации и политические партии..."

4 сентября 2006 года. Киев

Андрей подошел к столику со своей чашкой. Лена уже размешивала сахар в кофе, поглядывая по сторонам. Он перехватил ее несколько удивленный взгляд.

- В чем дело?

- Места этого не узнаю, поменялось многое. Я в этом кафе столько пар прогуляла...

- А когда ты заканчивала?

- Шесть лет назад. С тех пор ни разу здесь не была.

- Ну, знаешь, за шесть лет... А вот и наш друг идет, - он указал на приближающегося Левакова.

Вокруг ходили студенты, было накурено. Леваков появился неожиданно, в студенческом гардеробе и с черным рюкзаком на правом пле-

че. Он напоминал пятикурсника, который пришел на лекцию с головной болью, забыв все учебные принадлежности. Он поискал глазами Андрея. Заметив его у стойки, он подошел к нему. Тот указал на стоявшую у окна Лену.

- День добрый.

- Здравствуйте.

- Лена, - представил Андрей свою спутницу.

Леваков помешал ложечкой сахар, не касаясь стенок стакана, и два раза оценивающе глянул на девушку. Потом попробовал кофе и поднял глаза на эксперта.

Тот вытащил ложку из чашечки и положил на лежавшую рядом салфетку. Он не делал лишних движений и, казалось, не был заинтересован в разговоре.

- Я слушаю, - просто сказал он.

- Я занимаюсь оценкой инвестиций в области развития технологии, - начал Андрей. Лену немного покоробило зто полуофициальное начало с места в карьер. - Сейчас к нам поступило несколько проектов, и я хотел бы получить от вас, скажем так... мнение. Дело в том, что они пришли от разных фирм, но их цели лежат в одной области - Gatekeeping. Кроме того, мы отслеживаем движение в зтой сфере. Наши наблюдения не выходят за рамки просмотра публикаций в специальных изданиях, и не так полны, как нам бы хотелось. Насколько нам известно, вы занимались разработками подобных вещей и поддерживаете личные связи с соответствующими людьми.

- Если вы слушали мои лекции, то, вероятно, в курсе того, на каком уровне я занят проблемой. Общие концепции, какие-то исходные положения. Gatekeeping не моя основная область. Я не теряю контакт с некоторыми разработчиками, то все зто на уровне личной переписки и высказывания мнений по поводу. Я никогда не был крупным специалистом в написании кода, компилирования и чисто технических проблем. Вы не могли бы поконкретнее?

- Хорошо. Область гейткипинга считается перспективной, но с тех пор, как были заявлены первые продукты, прошло достаточно много времени, а ситуация так и не изменилась. - Лена перехватила инициативу разговора. - Сектор рынка слишком мал, в нем не заняты крупные фирмы, и среди профессионалов разговоры на зту тему перешли в стадию анекдотов на перекуре. В чем, по вашему мнению, причина?

- Это была сознательная политика. Насколько я знаю, было неписаное правило среди разработчиков GK-софта - система не должна упрощаться. Дружественность системы, то, что проповедовал и внедрял в жизнь Гейтс для своих настольных приложений, было как раз тем, чего они старались и стараются избежать. С одной стороны, зто оправдано. Чтобы нормально освоить любое из офисных приложений, нужно с полгода каждодневной работы. Чтобы на серьезном уровне освоить последнюю версию Trickster или SmartPuzzles, требуется порядка двух-трех лет. И зто при сформировавшемся взгляде на философию системы. В каком-то смысле то же самое, что мы имеем с автоматизированными конструкторскими системами. Тратить годы на упрощение системы или то же самое время на совершенствование фильтрующих и генерирующих блоков - примерно такова дилемма. Вторая причина относится к сфере авторских прав. Сходите на рынок - там полно компактов. Пираты как жили, так и живут. Вы, конечно, можете купить приложения для гейткипинга. Но вот каждый ли сможет пользоваться? Как говорил один мой шеф - отчет хороший, но к нему нужно автора приложить, потому как мало что можно понять. Роль личности в использовании GK-продуктов намного выше, чем в других сферах. Щелкать в Word'е по клавишам можно научить любую обезьяну. И воровать нужные программы можно тоже сколько угодно, только тут "иметь" и "использовать" - далеко отстоящие друг от друга вещи. Большинство разработчиков так и не смогли организовать схему сопровождения продукта и подготовки пользователя для работы с ним. Я бы назвал зто отсутствием нормального маркетинга. Третий момент. Среди разработчиков немало людей, которые способны придумать и создать. Но большинство из них смотрят на зти вещи, как на само собой разумеющееся, и не понимают, почему нужно вдаваться в объяснение очевидностей. Они - фанаты, и их продукты рассчитаны на фанатов. Они имеют устойчивую неприязнь к большим конторам, чувствуя себя кастой, чье знание еще не воспринято менее разумным большинством и прагматичными маркетологами. Там не осталось практиков, которые могли бы продвинуть продукт на рынке. Все они разбежались по закрытым проектам еще три-четыре года назад. Проектам, которые делают крупные фирмы для своих правительств. Надеюсь, я дал исчерпывающий ответ?

- Более чем... - Лена улыбнулась.

- Вас еще что-то интересует?

- Как вы считаете, дело может сдвинуться с мертвой точки? Какова перспектива на ближайшие год-полтора?

- Перспектива есть, и весьма недурная. Приходят новые люди, которые готовы идти на компромисс. Кроме профессионалов, есть некоторая часть GK-сцены, которую представляют те самые фанаты-пользователи, которые смогли разобраться в дебрях и начали понемногу обслуживать население. Лично я возлагаю на этих людей большие надежды. В сети образовался новый класс. У них есть кодекс поведения, они не любят хакеров, они не читали киберпанков, они не умеют писать код, но среди них много опытных пользователей, которые могут дать толчок, как в области свежих идей, так и раскручивания зтого сектора рынка. По крайней мере, я вижу некоторые подвижки в зту сторону.

- Берлинская конференция?

- Да. Насколько я знаю, зто верхушка того мыльного айсберга, который плавал по сети между ведущими GK-группами и стариками-разработчиками последние год-полтора. Они не только сформулировали новые требования к продукту, но и предложили план развития соответствующего сектора рынка. Они имеют опыт работы с людьми и знают, что им нужно. Знают, что и за какую цену люди смогут купить. Наработано несколькими годами практики, и старики не могут сбрасывать зто со счетов. Если они будут и дальше работать вместе, то такой тандем может привести к хорошим результатам. То, что они подают проекты на финансирование, я рассматриваю как один из признаков сформированной политики поведения. Они начинают искать серьезные деньги.

- Судя по суммам, они хотят разрабатывать новые продукты.

- Для начала - нанять профессиональных менеджеров. Тех, кого нет ни в рядах стариков, ни в достаточном количестве на сцене. Они понимают недостаток своего опыта в чисто деловой сфере и хотят компенсировать его. Они будут работать по ночам и без зарплаты, но им нужны менеджеры-наемники, которые создадут грамотную стратегию и проведут ее в жизнь.

- Намечается серьезный прорыв на рынке?

- Кто знает...

- А что крупные разработчики?

- Старое правило - пока технология не доведена до коммерчески выгодного уровня, крупные компании не возьмутся за дело. Сначала должны пройти пионеры и протоптать тропы. Крупные конторы пока могут неплохо заработать и в других местах. Они разгоняют процессоры, упрощают обращение с приложениями и компьютером в целом. Пока GK-софт доползет до настольной системы или до офисов, пройдет еще немало времени. Сейчас старики начнут работать на сцену, на тех, кого уже не так мало, а те будут работать на конечного

потребителя. Так было в свое время со Apple-платформой. Ребята сделали полуфабрикат, который вначале покупали только радиолюбители. Потом кто-то из них догадался обуть схемы в красивый корпус, и дело пошло...

Андрей вышел первым. Не оборачиваясь, он быстро миновал кучку стоявших на лестнице студентов и спустился вниз. Поставив дипломат на гранитный бордюр, он посмотрел назад. Она медленно подошла к нему.

- Так, теперь я хочу поговорить с тобой о твоих "может быть", - он наклонился и стал завязывать шнурок на правом ботинке.

- Чем ты, собственно, расстроен?

- Чем? В таких случаях разговор ведет обычно один человек, другой или вставляет нужные слова или молчит вообще. Ты начала с ним разговор о вещах, о которых я имею не слишком хорошее представление. Тем более, что, как мне кажется, мы могли бы завершить разговор как минимум на полчаса раньше. Я чувствовал себя как дурак... - Андрей взялся за левый ботинок.

- Ну не злись, Андрюшка...

- Давай так: я человек из отдела, который занимается деньгами, - он говорил, не поднимая глаз, пытаясь завязать непослушные тонкие шнурки. - Ты к деньгам имеешь отношение только тогда, когда получаешь чек у Ибен. Это мое, а зто твое, - он закончил свое занятие, выпрямился и взял дипломат в руку. - Ты работаешь в "human resources", и я понимаю, что тебя больше интересует не то, что делают люди, но и то, кто они вообще. Кто кому приходится на GK-сцене и в каких вопросах идеологии они расходятся - я не знаю и знать не хочу. Это твоя сфера. Следующий разговор о том, кто где работал и у кого какая репутация - без меня. Я для себя все уже выяснил. Ребята хотят отхватить приличный сектор на рынке. Технически у них есть неплохие шансы, зто я мог утверждать еще два месяца назад. Будет ли Холм помогать им деньгами - зто не мое дело, я политикой не занимаюсь. Политикой занимаешься ты. Понятно?

- Угу. Злюка.

Он поморщился, отвернулся и едва не задел дипломатом проходившую мимо студентку.

- Я не злюка, но не люблю говорить о том, о чем не имею представления.

- И не хочешь иметь.

Он посмотрел ей в глаза.

- Не дразнись. Ты притащила меня в зтот город черт знает зачем. И ты, кстати, живешь у мамы и кушаешь домашние вареники, а я торчу в гостинице.

- Я и не дразнюсь. Но иногда все же полезно знать, во что и в кого ты инвестируешь все зти немерянные миллионы. Книжки надо читать.

- Ну да, знаю. Слышал. Есть внутренние отчеты по зтой тематике. "Гейткиперы как класс". Перестраховщики считают, что возникновение такой прослойки может иметь далеко идущие последствия. Люди, которые отбирают информацию для клиента, в принципе, формируют его мнение. Некий индивидуализированный вариант средств массовой информации. Если GK смогут организоваться и действовать сообща, то в качестве орудия политической борьбы или лоббирования они имеют все возможности стать в один ряд с традиционными СМИ. При зтом им не придется обслуживать широкие слои населения подобно газетам, им достаточно делать точечные удары по нужным людям в нужное время. Я читал об зтом, но зто не более чем предположения.

- Леваков упомянул про иерархию. Есть интересные цифры в зтой области - некоторые личные данные членов групп GK-сцены. Если сравнивать их, например, с хакерскими релизными группами, где основной возраст колеблется от пятнадцати до двадцати пяти, то тут основная масса приходится на людей в возрасте от тридцати до тридцати пяти. Мотивация у зтих людей другая - они занимаются подобными вещами не из-за того, что не знают, куда девать свои таланты. Тут не бывает хакерских соплей - "мы просто хотели проверить, насколько мы круты, мы больше не будем". Средний гейткипер - зто человек со сформировавшимся взглядом на жизнь и кругозором, выходящим за рамки чисто технических аспектов информационных технологий. Это люди с высшим образованием, высокой коммуникабельностью и широкой зрудицией в самых различных областях. Они знают, чего хотят. Я думаю, берлинская встреча - один из зтапов. Будут еще. Кстати, ты не спрашивал себя, почему именно Берлин? Это последний крупный город Западной Европы на Востоке. Основная масса групп географически располагается в Восточной Европе и странах бывшего Союза.

- Это о чем-то говорит?

- Возраст людей и место. Их созревание совпало с большими переменами. Мой старший брат из зтого поколения. Он как-то рассказывал - в газетах одно, утром в школе другое. На первом курсе он еще учил историю партии, а через два года те же люди рассказывали ему, как зто было неправильно. Они наблюдали зтот вселенский цинизм не один год, и любая идеология для них - не больше, чем слова. Шелуха, которая слетает, как только ветер начинает дуть в другую сторону.

- Так или иначе, через зто прошли не только они. Рано или поздно все мы приходим к разочарованиям. Ну и что из зтого?

- Я читала их ранние тексты. Это не было похоже на обычный послепубертатный бунт. Я не знаю точно... Там не было пафоса, восклицательных знаков, каких-то манифестов. Как репортаж с места событий, без комментариев и выводов, сухо и по существу. Очень холодно для такого возраста. Они не были бунтарями. Такое впечатление, что они и тогда знали, чего хотели, и шли к зтому. И готовы пойти дальше.

- Например?

- Что, если они будут не просто фильтровать информацию или даже работать на политиков и рекламные компании для больших фирм? Если они поработают для себя? Сделают распространенным мнение о том, что борьба с информационным хаосом в сети есть первоочередная задача всех прогрессивных людей. Убедят последних в том, что они должны пользоваться их услугами. Не забывая, однако, что зто всего лишь повод получить прибыль. А то и заняться политической деятельностью, имея в руках передовое оружие.

- Еще одна стая акул? Не они первые, не они последние. Подумай, сколько лапши вешают нам на уши каждый день. "Наши товары - самые лучшие".

- Одно дело - торговля телевизорами и сантехникой. Ты вспомни, чем занимались ребята из Тетрагона. Разрушение тоталитарных сект! Вообрази себе их потенциал. Эти люди знают, что такое психотехника, представляют себе механизмы, управляющие толпой и индивидуумами. Они способны на серьезные манипуляции массовым и индивидуальным сознанием. С их цинизмом и способностями... Они могут пойти значительно дальше, чем прорыв на рынке.

Он опять поставил дипломат на бордюр, освободив руки для жестикуляции.

- Ну хорошо, допустим, гейткиперы и ребята, похожие на твоих старых знакомых, собираются сделать что-то большее, чем переманить клиентов у ортодоксов. Снижая цены, улучшая сервис... Все равно. Допустим, они решили взять власть в свои руки в каком-то отдельно взятом месте. Ну и пусть - места хватит всем. Почему ты видишь в них какую-то серьезную угрозу?

- Все, что я пока вижу, Андрюша, - зто медленное оседание на Холме ребят, так или иначе связанных с гейткиперами.

- Большие игры внутри Холма. Кому-то не нравится клановость и кучкование земляков. Ты что, полу-

чила от кого-то ценные указания?

- Нет.

- Хочешь прогнуться и предупредить боссов о надвигающейся опасности?

- Да нет же...

- Ну а что?!

- Чего ты кричишь?

- Извини. Извини, пожалуйста. Просто я не знаю, зачем ты притащила меня сюда. Могла бы поговорить со своим шефом, изложить предмет твоих волнений и приехать без меня. Используешь меня как ширму, а ничего путного сказать не можешь.

- Прости, Андрюша...

- Да... ладно тебе... Не хочешь говорить - не надо. Встречайся, разговаривай с ним, выясняй все свои проблемы. Только без меня. Хорошо?

- Хорошо.

- Тебе по-прежнему нужны части мозаики?

- Нужны. Иначе бы меня здесь не было, верно...?

5 сентября 2006 года. Киев

На следующий день Андрей остался в гостинице, и она пошла на лекцию одна.

Она сидела в аудитории, полной студентов, и опять ощущала неловкость. Ее обычная деловая униформа - черная юбка и темно-синий пиджак, подчеркивающие все, что нужно ровно настолько, чтобы это не мешало работе других, здесь, среди джинсов, свитеров, вызывающих мини и модных блузок, смотрелась слишком зрело, слишком тщательно. Лежавшая на парте деловая сумка с ноутбуком и широкий блокнот для записей дополняли имидж как минимум до аспирантки с кафедры, которая внимает последним достижениям гуру от науки. Как максимум эта блондинка с аккуратной короткой стрижкой и едва подкрашенными губами претендовала на методиста с кафедры, который пришла проконтролировать качество чтения и соответствие содержания тематическому плану. Она то и дело ловила на себе взгляды ребят, то ли пытавшихся просто рассмотреть незнакомку, то ли прикидывавших шансы угостить ее кофе в кафе корпуса.

Она ушла минут за десять до конца лекции, громко хлопнув жестким деревянным сидением. Вышло немного неловко. Его плавная речь прервалась на пару мгновений, и, судя по всему, он ее заметил.

Она ждала недолго. Он вышел из аудитории вместе с толпой, руки в карманах, поверх тенниски была одета замшевая куртка. И быстро пошел по направлению к переходу в другой корпус.

- Александр Михайлович!

Он резко обернулся и остановился, не вынимая рук из карманов.

- Да?

- Я хотела бы с вами переговорить.

- Прямо сейчас?

- Если это возможно.

Он вытащил руки из карманов. В левой руке была начатая пачка "Стиморола". Он посмотрел на девушку и засунул ее обратно.

- Что вас интересует?

- Тетрагон. Группа Диспетчера.

Он отвел взгляд и опять полез в карман за пачкой.

- Да? - он не улыбался. - И что же конкретно?

- Почему команда распалась? И... "Тетра" - это четыре, но известно, что вас было пять.

- Это все?

- Это и... все, что вы можете рассказать.

- Слишком долгий разговор может получиться, - большим пальцем он выдавил подушечку. - Поройтесь в сети, там много ерунды про то, что было и про то, чего не было. Почитайте, вы девушка умная. Кроме того, Макс сейчас не последний человек на Холме. Пригласите его на чашку кофе, может, он и расслабится.

- Я приглашала.

- Ну и что?

- Он умеет уходить от разговоров.

- Да? - улыбка едва тронула его лицо. - Даже с такой красивой женщиной?

Она промолчала.

- Понятно. Ну, ничего страшного, он всегда таким был. Наверное, вы просто не в его вкусе.

Он посмотрел на нее, ритмично двигая челюстями.

- Вы не слишком ограничены во времени? Я знаю здесь неплохое место.

Они молчали всю дорогу до маленького кафе среди общежитий, образовавших целый микрорайон, который добропорядочные граждане по вечерам обходили стороной.[...]

[...] Она внимательно посмотрела на него. Пауза получилась слишком длинной.

- Если у вас больше нет вопросов, разрешите откланяться.

Он встал из-за столика, обошел ее и двинулся в сторону выхода.

- Но у меня есть вопросы.

Он остановился и медленно развернулся.

- Есть ли связь между гейткиперами и "Внешним сценарием"? - спросила она, встав вслед за ним. - Насколько близко к истине то, что вы разработали стратегию, в которой Серебряный Холм - только часть более подробного плана?

- Что-нибудь еще?

- Сначала ответьте на эти вопросы.

Леваков вынул подушечку. Он еще раз оглядел ее с ног до головы. Сытый удав. Ей стоило усилия подойти к нему ближе.

- Мне кажется, что наш разговор еще не окончен, - сказала она.

- Кто это решил? Вы?

Она ничего не ответила. Леваков посмотрел на нее и вернулся на свое место. Она повернулась к нему лицом, но продолжала стоять.

- Присаживайтесь. Если вы считаете, что наш разговор еще не окончен - я готов поверить на слово.

Она подобрала юбку и присела за столик, оставив сумочку на коленях. Возникла небольшая пауза.

- У вас красивые ноги.

- Что?

- Я сказал, у вас красивые ноги. Выходите замуж и воспитывайте детей.

- К чему вы это?

- Зачем вам это - гейткиперы, сценарий... Скучные мужские игры. Или вы на кого-то работаете?

- Нет. Все, что я говорю сейчас, проявление моей инициативы. Моей собственной. Я просто хотела посмотреть вам в глаза и задать накопившиеся вопросы. И я рассчитываю на вашу откровенность. Может быть, безосновательно.

- У вас много вопросов, причем довольно сумбурных. С глобального на личные дела. Вам чем-то досадил Макс?

- До того, как Диспетчер пришел работать на Холм, для меня он был оригинальным философом с твердыми убеждениями. А сейчас мне кажется, что у него их отродясь не было.

- Не судите...

- Почему? Я и в самом деле так считаю.

- "Слова - это пули. Стреляй и убей". Не я придумал.

- Вы весь вечер цитируете. Но это не меняет дела. Когда-то кто-то не воспринял его неповторимую индивидуальность, и из-за этого общество получило Тетрагон - компанию маньяков, готовых множить на ноль все, что попадается им на пути. Просто так, без причины. Вы имеете больше, чем многие, вы умны, сыты, серьезные лишения вас минули. Но вы выворачиваетесь наизнанку, пытаясь разрушить все, что лежит вокруг. Вы ищете любую возможность. Оглянитесь, сколько людей сохраняют доброту и отзывчивость, несмотря на страдания и несправедливость, которые они терпят. Сколько молодых парней, поломанных войнами, находят в себе силы и живут, не крича о том, что им пришлось пережить. А вы... Вы беситесь с жиру, вы... истонченный декадентствующий интеллектуал.

- Легко увидеть абсурд в войне.

Вам нужен шок, чтобы прочувствовать зто. Кровь, грязь, выпущенные кишки. Это просто. Попробуйте увидеть абсурд в тех вещах, которые вы делаете сами и с которыми сталкиваетесь каждый день. Те несуразные мелочи, которые портят нам жизнь, но которых мы стараемся не замечать. Это труднее. Но и фильтрационные лагеря, и отрезанные члены, и дрязги по поводу того, кому сегодня мыть посуду, - зто вещи одного порядка. Неумение разобраться не только с вечными вопросами, но просто выяснить отношения друг с другом. Каждый из нас по-своему прошел через зто.

- Пусть вам не повезло, но зто еще не повод для открытой агрессии. Вы готовы к разрушению, вы злы, одиноки и холодны. Но не это главное. Этого много и в других. Я могу понять, когда группа политиков идет на махинацию, чтобы получить власть. Торговцы оружием и наркотиками - у них есть цель, корыстная, преступающая моральные нормы, но зто цель, которую можно понять. Или проповедники, вещающие о том, чего не было и не будет, и берущие за это деньги. У вас же нет ничего, вы пусты и готовы выжечь все вокруг себя. Просто так, просто потому, что вы увидели абсурд в горе немытой посуды. Но вы - как сталь в руке, вам даже все равно, кто вами манипулирует...

- Какое вам дело до моих мотивов? Я люблю красивых женщин, плотный обед и холодное пиво. Я агрессивен. Мне нужно самоутверждение, как и всем нам. Мне нужна власть, иногда мне нравится подавлять людей, особенно таких самоуверенных и увлеченных, как вы. Единственное, что мне пока удается сохранять, в отличие от большинства лезущих наверх - чувство меры. Я нашел свое место. Оно позволяет мне, с одной стороны, вылезти из того дерьма, в котором копошится большинство, с другой - не лезть в то дерьмо, которое плавает наверху. Мне хватает на жизнь, шлюх и минимум нужных мне развлечений, и на квартиру с горячим душем. Я знаю, кто я есть и что мне нужно делать, чтобы заработать на жизнь. И я буду делать то, что посчитаю нужным. Вам понятно?

- Абсолютно, - сказала она.

- И знаете, что еще? Вам страшно, - произнес он, не дождавшись ответа.

- Да, я опасаюсь вас и таких как вы... Вы...

- Стоп. Весь вечер вы пытаетесь обвинить меня в каких-то преступлениях против общественной морали. Если мы опять начнем зтот разговор, ваши вопросы еще долго будут ждать моих ответов. Так что вас интересовало?

- Гейткиперы и "Внешний сценарий". Какое отношение имеет сцена к зтому документу?

- Пальцем в небо. Такое же, как вы к "Войне и миру"... Ну ладно, ладно, не буду больше. В деле создания зтого текста принимали участие некоторые из тех, кто сейчас записан в ряды вратничества. Я так понимаю, вы в курсе. То есть ваш вопрос звучит примерно так: не пытаются ли ребята воплотить некоторые злементы сценария в жизнь?

- Именно.

- Давайте так. Я принимал участие в написании зтого документа. Это раз. Но я больше не являюсь активным участником сцены. Это два. Если хотите, я могу рассказать вам историю того, как закрутилось зто дело. Выводов по текущей ситуации, как вы сами понимаете, не будет. Если хотите тратить время на прослушивание - нет проблем. Если женщина просит...

- Я готова послушать, Александр Михайлович.

- Давайте просто - Саша, - он улыбнулся, похоже, в первый раз за сегодняшний вечер. - Тема началась, как всегда, с каких-то бесплодных пересудов на одной из конференций. Весь сыр-бор закрутился вокруг проблемы "физиков и лириков": ограниченность мировоззрения современного человека, узость и однобокость в принятии решений, пути того, как все зто можно изменить. В общем, в конце концов, основным вопросом стало следующее - как можно с помощью современных технологий программировать и отслеживать динамику человеческого сознания. Звучит немного коряво, но примерно вокруг таких вот полутоталитарных вещей все и закрутилось...

6 мая 1996 года, 18:43. Киев

Они сидели на скамейке и уже о чем-то спорили. Макс плюхнулся рядом, поставил бутылку "Колы" на край скамейки и дожевал хот-дог.

- О чем разговор?

- О конференции. У Шершня срабатывает инстинкт самосохранения. - Саня иронично улыбнулся.

- В каком месте?

- Да... Хватит. Знал бы, что пойдет такой разговор, - вообще бы не заикался.

- Ну ладно, запродай еще раз.

- По его мнению, появился резвый заяц, который нашел способ извлечь из трепа на конференциях какой-то шкурный интерес.

- В смысле?

- В смысле. Головастые ребята чешут языки, что-то доказывая друг другу и выясняя, кто из них круче. Идет бесплодный разговор ни о чем, и тут появляется парень, который начинает задавать наводящие вопросы. Банальная манипуляция. Они думают, что просто разговаривают, а он так же просто получает бесплатные консультации по интересующим его вопросам. "А вот как вы думаете, если зто повернуть вот здак". И тут же наперегонки с десяток мнений.

- Погоди, зто что - по поводу новых условий диалога на relcom.philisophy?

- Ну да. Ты как раз уехал, а зтот парень подключился к разговору. Причем, судя по грамматике, он не местный. Русский где-то в ненашенском колледже учил. Тактика такая - "я не савсем понимай, что ви хотел сказать, не мог бы ви еще один разочек павтарить". Звучат вопросы коряво, а вот смысл в точку. Началось все с того, что Паша из Саратова заикнулся - мы мол, ребята, книжек не читаем, зациклились на наших машинах, а товарищи из гуманитариев не улавливают тему - какая, скажем, разница между полуосью и виндой. Как нам найти общий язык? А сейчас, благодаря нашему другу Брахману, разговор перешел в интересную плоскость. "Как с помощью виртуальной реальности можно заниматься политической пропагандой". Радио "Свобода" в трехмерном виде.

- Ну начинается... Новая угроза с Запада.

- Ничего не начинается. Может, я утрирую, но многое напоминает попытку выяснить - как можно организовать каналы, по которым будет идти нужный диалог для тех, кто сидит далеко отсюда.

- Так о чем все-таки спор? Ты что, хочешь отговорить их от чего-то?

- Ничего я не хочу. Я просто сказал им, что кто-то начал манипулировать их действиями в нужную сторону, а они взъерепенились.

- Ну ты тоже дал. Вечером люди ходят на религиозные собрания, где наставляют на путь истинный несознательно попавшую под влияние сектантов молодежь, а днем ими пытается манипулировать кто-то другой. Обидно, да?

- Я зтого не говорил. - буркнул Шершень.

- Говорил-говорил... - отозвался Саня.

- Так, мужики, никто не хочет драки. Если проблема сильно задевает чье-то самолюбие, можно просто проверить, насколько все зто может быть правдой.

- Зачем?

- Да я так, просто предложил... Давайте или сменим тему, или выясним, в чем все дело. Я так чувствую, вы зто еще долго друг другу вспоминать будете.

- Будут-будут. Они такие, злопамятные, - опять подал голос Саня.

- И как ты хочешь зто провер-

нуть?

- Сесть, накатать с десяток страниц откровенной лабуды по перспективам пропаганды в цифровом пространстве, заслать на конференцию и посмотреть, как отреагирует на это Брахман. Вот и все. Если ему понравится - задать пару прямых вопросов, убедиться в том, что он действительно пытается управлять дискуссией, и больше не разговаривать на эту тему. Ребята, за последнее время мы стали слишком часто вспоминать чужие ошибки. Иметь еще один повод, по которому вы будете ругаться, лично мне не хочется.

- На пустом месте придумали проблему, и теперь собираетесь потратить время на попытки вывести кого-то на чистую воду, - Миша вмешался в разговор, пользуясь возникшей паузой.

- Не хочешь? Я сам сделаю текст и сам раскручу этого парня, - сказал Макс - Идет?

В ответ раздалось нечленораздельное мычание.

- Ну? Кто-то архивировал переписку? Саша? Пришлешь мне все материалы, и я сам все сделаю. И вообще, какого черта мы сегодня собрались? Я так понял, есть более интересный разговор.

- Да, есть серьезный заказ, - Шершень вытащил пачку "Camel". - Радио "Супер-Нова" давно слушал?

- Как уехал на юга. С месяц.

- Наш нестандартный радиопроповедник начал новый этап своей карьеры. Полгода назад он изливался в эфире просто так, потом пошли упоминания про недвижимость, он искал помещение для редакции своей газеты, потом его ашрам открыл семинар для желающих пообщаться душа в душу... Вот, - он глубоко затянулся, - сейчас работает с командой. Уже есть нечто вроде постоянных учеников, которых он стал запускать в эфир и натаскивать в плане работы с прямыми звонками. В общем, вся та же старая чушь, которую он нес по четыре часа в ночном эфире, только теперь ей стали заниматься те, кто прошел через его группу. "Супер-супер". Общение на уровне эмоций.

- Мы предполагали такой сценарий еще полгода назад.

- Да, он пахал почву. Нашлось много дурачков, которые повелись на этом деле и у которых были двести лишних условных единиц, чтобы пообщаться с ним лично.

- Есть обеспокоенные родители?

- Они были с самого начала, но сейчас он начал говорить о более конкретных вещах. А выборы меньше чем через два года. Он и его новые молодые соратники уже начали разговоры о создании политической партии и готовности бороться за места в парламенте нового созыва. Учитывая то, что у него есть аудитория размером в трехмиллионный город, которую он может обрабатывать по восемь часов в неделю и то, что парень имеет неплохие задатки бизнесмена, есть мнение - его хотят прикрыть. Я говорил с Васильевым, ему для начальства нужен прогноз по обстановке. Насколько эта идеология может быть популярна, и как можно без шума поставить на мистере пророке жирный крест. Васильев знает, что мы отслеживали передачи почти с самого начала, ему нужно более-менее компетентный анализ методов его работы.

- Еще три месяца назад мы говорили ему, что он копирует методику дзен. Агрессивная парадоксальность.

- Это был частный разговор. Сейчас ему нужна бумага с нашими подписями.

- Ну, если нужно, тогда будет...

5 сентября 2006 года. Киев

- ... Звучит немного коряво, но примерно вокруг таких вот полутоталитарных вещей все и закрутилось. Мы немного коснулись того, что в новых условиях диалог может происходить не только в текстовом виде, что интерьеры трехмерных участков в Сети позволяют внедрить новые рычаги манипуляции психикой, и что высокая скорость обработки реакции человека на определенные действия делает возможным построение его психологического портрета за весьма короткое время, не сравнимое с традиционными методиками тестирования. После чего был еще, по-моему, кусок текста о том, где конкретно уже можно заниматься такими делами - онлайновые игры, чат-сайты. Разговор у нас шел в основном с парнем по имени Брахман. В конце концов, мы сделали небольшой пилотный текст, который потом разросся до размеров "Внешнего сценария".

- Что значит "разросся"?

- То и значит - заработало сетевое творчество. Практически все участники конференции на тот момент проложили руку к этому делу. Всем почему-то очень понравилась тема долгосрочной информационной войны на базе новых технологий и Сети. То, что мы послали Брахману в самом начале, было десятью страницами довольно слабого текста. Мы бросили снежок, который покатился с горы и вырос в ком, называемый "Внешним сценарием". Были и другие моменты, в которых мы еще раз касались темы, - например, была просьба Брахмана перевести некоторые трудные части с русского на английский.

- Он что, был иностранцем?

- Да, конференция была русскоязычной, а он был, по-моему, студентом-славянистом из университета в Оденсе. Мы перевели ему эти дела и все. Он отключился от конференции, а тема прошла еще одной волной в англоязычных конференциях на европейских серверах. Там уже содержался тот самый переведенный с нашей помощью текст. Мы немного следили за этим делом и даже участвовали в разговоре. Кстати, в обсуждении принимали участие люди, которых сейчас считают лидерами гейткипинга. Потом мы с ними не раз говорили и по поводу информационных фильтров, и просто за жизнь. Я не знаю, насколько они тогда впечатлились прочитанным, но вполне могу предположить, что кое-кто из них применил полученную информацию. Текст до сих пор висит на достаточно большом количестве сайтов, и его мог прочитать любой из тысяч сетевых путешественников. Это напоминает футбольный матч. Его смотрят десятки тысяч подростков, но сколько из них после этого начинают играть в футбол? Ваша гипотеза о том, что гейткиперы начали осуществлять "Внешний сценарий", - надумана. То, что они по каким-то причинам собрались в Берлине, чтобы обсудить некие вещи... Если хотите, я могу достать вам протоколы совещаний, чтобы могли убедится в абсолютной невинности их занятий с точки зрения борьбы за политическую власть в отдельно взятой стране. Не пытайтесь искать заговор - его нет. А есть пара сотен людей, объединенных общей идеологией и желанием заработать немного денег. Вы вполне удовлетворены таким изложением дела?

- Нет. Не вполне и не удовлетворена.

- Да? И почему же?

- Вы прекрасно знаете, что гейткипинг - не просто новый подход к методике обработки и подаче информации. Вы сами говорили о том, что разработчики GK-софта исповедуют определенную философию, касающуюся не только чисто технологических сторон вопроса. Есть сильная идеология, требующая от людей не просто навыков, но и определенного мировоззрения, особого взгляда на происходящее. Это не просто сборище технократов нового толка, эти люди исповедуют отличный от остальных взгляд на мир, который объединяет их. А там, где есть общность не только интересов чисто материального плана... Гейткипинг не зря называют движением. Кто знает, чем сможет стать это движение - политической партией или влиятельной группировкой в культуре?

- Еще что-нибудь?

- Потом, ваши лекции. Это во многом совпадает с теми положениями, которые исповедуют гейткиперы. Я внимательно слушала вас и при всем расхождении в деталях и вы и они

едины в основе - эффект фильтрации является инструментом, с помощью которого можно конструировать идеологии. Идеология, которая позволяет создавать новые идеологии, со всеми последующими выводами в сторону культурного процесса...

- Лена, мы вторгаемся в область чисто умозрительных построений. Мы можем рассуждать еще не один день на эти темы. Если бы да кабы, да во рту росли грибы. Если у вас есть что-то конкретное - выкладывайте. Какие серьезные предпосылки для того, чтобы считать, что мои друзья вратари начинают нечто большее, чем просто прорыв на рынке?

Она замолчала, продолжая смотреть ему глаза.

- Несколько лет назад Холм пережил серьезную реорганизацию. Поменялась вся внутренняя структура. Образовалось три сектора - Желтый, Восточный и Западный. Это было связано с тем, что Сообщество заключило ряд принципиальных соглашений по строительству коммуникаций Сети нового поколения в азиатском и африканском регионе и совместной работы со Штатами в модернизации их супермагистрали и новых спутниковых каналов. В среднее звено влились новые люди. В большинстве своем это были технические специалисты по виртуальным пространствам, адвокаты и эксперты-культурологи. Вторые и третьи образовали своеобразный комитет по связям с общественностью. Они утрясали все проблемы этического и культурного характера, которые возникали при подписании соглашений с правительствами тех стран, в которых Холм намеревался строить новые коммуникации и ставить сервера Сети. Больше всего до сих пор достается ребятам, которые работают с Китаем...

- Это все общеизвестные вещи...

- Не перебивайте меня, Саша.

- Извините. Продолжайте.

- Технический отдел, который занимается разработкой виртуальных пространств сети в этих регионах, возглавил Рон Миллард, человек, который создал игровую онлайновую вселенную Brotherhood и был главным вдохновителем команды Innercycle, фирмы, обслуживавшей это пространство. Он перетащил туда, по крайней мере, половину своей команды. С тех пор Холм постоянно разрастается, и приходят туда в основном люди, которые заняты в технической поддержке расширяющегося виртуального мира Холма. Это не лавинообразный процесс, и у меня есть все основания полагать, что большинство этих людей так или иначе было связано с Brotherhood. В свое время они были пользователями этой игровой вселенной. У меня есть, по крайней мере, дюжина досье. И Макс - один из них.

Она опять замолчала.

- Продолжайте.

- Семь лет назад Тетрагон был источником большой головной боли для Рона Милларда. Его сияющая империя, в которой обитала не одна тысяча восторженных игроков, была поставлена на грань разрушения. Вы спровоцировали массовый исход пользователей, после которого Innercycle довольно долго подчищала хвосты.

- Что вы хотите от меня?

- Цепь простая. Болтовня в конференции выливается в документ, который при дополнительной обработке становится стратегической доктриной по проведению масштабной идеологической акции. Через два года после этого появляется фирма, которая организовывает виртуальное игровое пространство - Brotherhood. Безобидная игрушка для молодежи вызывает довольно бурную реакцию у определенных слоев населения сети. А потом четверо ребят с Востока за два месяца ставят на уши всю игровую общественность, обитающую в Brotherhood. Почему вы устроили такой бедлам и почему после всего того, что вы сделали, Рон стал перетаскивать ребят из игровой тусовки на Холм?

- Конечно, тогда мы с ребятами пошумели. Да, в свое время для Рона мы были головной болью, ну и что тут такого? Все понемногу шумят в детстве. После затеянной нами бучи разработчики пригласили нас принять участие в альфа-тестировании следующего продукта фирмы - Brotherhood-V. Мы умели и хотели работать, и поэтому многие наладили хорошие отношения как с Роном, так и с другими ребятами из его команды. А потом, когда понадобились специалисты по проектированию виртуального пространства Холма, он предложил опытным людям взяться за старое. Вот и все.

- Тогда как вы объясните совпадение приоритетов глобальной информационной войны, которые были обозначены во "Внешнем сценарии", с новой структурой Холма? Желтый сектор - китайский коммунизм. Восточный - ислам всех толков. Третье направление - Новый Свет. Голливуд, культ личного успеха, свободы и безграничного удовлетворения материальных потребностей. То, что прошлом веке Штаты с успехом навязали всему остальному миру. Круг замкнулся, Александр Михайлович. Мальчики, трепавшие языки в конференциях, сейчас готовятся заняться внедрением своих юношеских фантазий в жизнь.

Он улыбнулся.

- Знаете, я не люблю слухи. А становиться их источником - и подавно. У меня есть кое-что для вас, чтобы вы могли почитать и дополнить ту картину, часть который вы уже воссоздали. Это не закрытые материалы, но о них мало кто знает. Я ничего не утверждаю, и ссылки на меня не проходят, потому, как то же самое вам могли бы предоставить еще с десяток людей. Идет?

- Конечно, идет. - Лена впервые за разговор улыбнулась. - Когда, Саша?

- Давайте я мыльну вам кое-что вечером, а потом - если возникнет необходимость - мы обсудим неясные моменты. Мне почему-то кажется, необходимость возникнет. - Леваков улыбнулся в ответ.

5 сентября 2006 года, 23:22. Серебряный Холм - Киев

- Ну что?

- Способная девочка. Она сопоставила факты и получила картинку.

- Насколько полную?

- Часть, отдельные вещи, которые вряд ли выведут ее на другие звенья. Она дошла до предела, насколько это было возможно, пользуясь только теми материалами, которые были доступны ей. Список, который ей послали, был попаданием в яблочко. Он дополнил ее построения до той степени, после которой она решила действовать. И я не думаю, что кто еще сможет построить для себя такую же длинную цепь. Факты могут быть у многих, но кроме них есть вещи, которые представляют эту цепь в совершенно другом виде. Тот же "Внешний сценарий" для тех, кто о нем знает - не больше чем результат фантазий не знающих куда приложить свои мозги молодых людей. Скандал с Innercycle, в котором мы были завязаны, получил широкий резонанс в кругах игровой общественности.

- Что сыграло главную роль?

- Она была близко знакома с Диспетчером - с Максом. С самого начала это было ее движущим мотивом. Вначале она просто захотела понять, как он оказался на Холме. Потом она узнала о том бардаке, который мы устроили, сопоставила с тем, что она знала о нем, и не смогла понять, что им двигало. Умный и серьезный молодой человек зачем-то устраивает переполох в песочнице. Позже это обросло всем остальным. За ней никого нет, Рэнди. Она просто одинокая девочка, которая докопалась до каких-то больших вещей, но начиналось все с банальных личных проблем.

- Насколько с ним близко она была знакома?

- Почти настолько, насколько ты подумал. Десять лет назад ей было шестнадцать. Ее папа был каким-то шишкарем в конторе субподрядчика фирмы, где тогда работал Макс. Они

познакомились на вечеринке, которую устроила контора по поводу завершения проекта. Она просто влюбилась в него. Почти с первого взгляда.

- Это странно, Алекс, почему Макс не говорил мне об этом...

- Странно? Да, пожалуй. Я не думаю, что он не узнал ее. Хотя кто знает... Она успела побывать замужем и развестись еще до диплома. Но фамилию оставила.

- Но ее вид, внешность...

- Рэнди, десять лет прошло! Симпатичная девушка с распущенными волосами превратилась в эффектную женщину с короткой прической. Я сам ее еле узнал.

- Чем закончился этот эпизод?

- Ничем. Макс тогда сидел на нуле. Проект его конторы заканчивался, работы не было, в стране тогда такой бардак начинался... С заказами тогда тоже была проблема. В общем, очередной спад. Ей не повезло. Он не был готов к тому вниманию, которое вдруг на него свалилось. Ему никогда особо не везло с женщинами. Мне иногда казалось, что он вообще их боится. Так, переспать с кем-нибудь - это да, а чтобы всерьез и надолго... Тут только пятки сверкали. Она повозилась с ним пару месяцев, поняла, наверное, что большего зануды и грубияна ей не найти и ушла. По-моему, у нее остался комплекс вины, а все, до чего она дошла - это только следствие ее попыток исправить ту ошибку, которую, как она считает, совершила тогда, бросив его в не слишком подходящий момент.

- Она сама говорила тебе об этом?

- Что? Вот это все? Рэнди, десять лет - большой срок. Я общался с ней три вечера, но начал узнавать только под конец. У нас нашлись общие знакомые. До этого я слышал о ней только от Макса и видел всего пару раз. Сопоставил факты и... В общем, я думаю никакой серьезной проблемы нет.

- Если за ней больше нет никого - тогда проблемы действительно нет. Ты хорошо поработал.

- И что дальше?

- Надо будет включить ее в действующую схему. Она смогла составить изрядную часть картинки, и это уже о многом говорит. Способная, красивая и напористая леди - она пригодится для многих вещей. Ты хорошо поработал, Алекс.

- Рад это слышать. Вчера она почти приперла меня к стенке со своими вопросами. Я еле съехал с темы.

- Можешь отослать ей часть материалов, касающихся реального положения планов. Чем она интересовалась?

- В основном - нашим шумом с Innercycle и связью гейткипинга с планом.

- Можешь рассказать ей все, что считаешь нужным. Общие места. В остальное мы введем ее здесь, когда окончательно определимся с кругом ее задач.

- Да, кстати, Рэнди, кому принадлежала идея со списком?

- Янекову. Мы заменили ваши новые псевдонимы на старые клички времен Тетрагона, и она клюнула на тебя.

- Что значит "мы заменили"?

- Мы послали ей настоящий список. Полный список группы нейтрализации "Анабазис", как штатных работников Холма, так и внешних сотрудников. Псевдонимы, конечно.

- Ребята, ну вы даете...

- Она зашла слишком далеко. Этот зуб уже было поздно лечить. Когда она получила список, у нее был только два варианта - либо она работает с нами в одной команде, либо ей занимается второй эшелон, ребята Соренсена. Она тебе... как это у вас называется? Бутылку ставить...

- Почему ты считаешь, что она согласится работать в системе?

- Если она откажется, то тогда действительно ребятам Клауса будет чем заняться.

- Рэнди?

- Да?

- Твой русский становится все лучше и лучше.

- Thanks, buddy.

- You are very welcome. В следующий раз, Рэнди, будьте добры информировать меня во всех деталях. See you.

- Sorry for the mess, Alex. See you. And... You've gotta give her an offer.

***** Архив Диспетчера**

"Внешний сценарий"

"День X". Борьба с еретическими течениями и еретиками за "чистоту" веры (тесно переплетенная с борьбой за власть в структуре) - проблема, которую в большинстве случаев решали путем физического устранения. Костры инквизиции, исламский джихад, репрессии тридцать седьмого года. Реакция системы на переросших ее детей. Естественный процесс роста личности, осмысления недостатков системы, личные амбиции - все это приводит или к реформированию или к разрушению системы. Это противоречие может быть сформулировано так: *чем больше творческих личностей в верхнем и среднем эшелоне иерархии, тем у нее больше шансов на победу в борьбе с конкурентами, но вместе с этим повышается вероятность того, что эти силы разрушат ее, образовав другие структуры.* Контроль и нейтрализация отдельных личностей и сохранение целостности системы - отдельная задача. Рано или поздно может наступить "день X", когда центробежные силы в виде свободолюбивых и амбициозных лидеров решат, что пришло их время.



Противоречие между традицией и личностью. Между личными выводами из личного опыта и тем, что проповедует традиция по этому поводу. Если взять частный случай - карьеру менеджера, то это может быть представлено следующим образом. Учебники и инструкции содержат набор ситуаций и стандартных решений этих ситуаций. Чем выше уровень управления, тем больше нестандартных ситуаций приходится решать менеджеру. На каком-то этапе учебники и инструкции становятся не нужны. Из читателя человек превращается в писателя. Сама действенность схем подвергается сомнению и появляется желание сделать что-либо свое.

Нейтрализация личного опыта происходит в ходе диалога "ученик - наставник" или "коллега - коллега", а также установлением правил, запрещающих чтение "вредной литературы" и общения с "плохими ребятами". Нейтрализация может колебаться в пределах от легкой коррекции ошибок и непонимания до полного разрушения личности как таковой, если колебания, создаваемые ее действиями, переходят допустимые границы.

Проблема, которая отчасти может быть решена с помощью узкого круга людей, безоговорочно преданных делу, составляющих своеобразный "внутренний круг", функции которого сводятся к выявлению возможных источников колебаний и своевременного их пресечения.

продолжение - в следующем номере

Ст. о/у Goblin

Надмозги за работой

Когда-то давно жила-была страна Советов. Была у нее целая куча отрицательных черт, на которые мы, жившие в ней достаточно долго, особого внимания не обращали. Были и другие, которые постоянно радовали, но и на них мы тоже не шибко смотрели, потому как привыкли.

Наиболее сильно раздражавшая меня отрицательная черта была вот такая: очень мало печатали западной литературы. Особенно – обожаемой мной англоязычной фантастики. Но вот то, что печатали – это был один сплошной, непреходящий супер. Народ (и я сам) перся по полной программе. Что ни книга - то просто праздник какой-то. Дозированные поступления Хайнлайнов, Шекли, Саймаков и Гаррисонов, небольшие косяки лауреатов Небьюлы и Хьюго, других литературных премий – какие были имена! Все это создавало очень стойкое впечатление того, что там, за бугром, и вся остальная литература точно такая же крутая. Просто нам не дают почитать.

Падение "железного занавеса" показало, что это – увы! – совсем не так. Но показало оно и кое-что другое. Дело в том, что к переводам вражеской литературы большевики допускали только людей проверенных и достойных, а точнее – обладающих высочайшим профессионализмом. Те, кто переводил книги, были настоящими Мастерами своего дела. Я не припомню ни одной книжки, чтение которой вызывало бы у меня неотвязную мысль о том, что я читаю перевод (это когда, глядя на русское предложение, в силу убожества и кривизны перевода которого, мгновенно понимаешь, как оно выглядит в оригинале). Переводы были точно такими же книгами, как и сами оригиналы, а местами, благодаря мастерству переводчиков, так и откровенно получше. Конечно, случались и промахи, но в массе все было совсем неплохо. Короче, книг было мало, но те, что были, выделялись среди нашей серятины на тему "завод-стройка-колхоз" крутизной неимоверной.

Прошло некоторое время, и страна Советов канула в прошлое. Границы, казавшиеся нерушимыми, исчезли. Основная польза, которую я на тот момент от этого узрел, это то, что появился свободный доступ к самой разнообразной информации: видео, аудио и книгам. Первыми к нам поперли видеофильмы. Ясное дело, их надо было переводить. Несмотря на повальную грамотность и образованность, по причине опасности данного занятия у нас нашлось всего четыре переводчика. Под номером первым в списке шел талантливейший человечище – господин Михалев. Царство ему небесное. Очень жаль, что не стало такого замечательного специалиста. Он не только был крут как переводчик. Он еще и дело свое любил беззаветно. Любовь же к делу подразумевает кропотливую, тщательную работу. То есть не один просмотр переводимого фильма и уж тем более – не перевод "с листа", типа "смотрю и перевожу". Предварительно посмотрев фильм пару раз, и разобрав все непонятные места, готовый текст неплохо распечатать и отредактировать. Ибо написанное выглядит вовсе не так, каким кажется произносимое вслух. Далее следует тщательно доработать всякие там шутки и приколы. Исходя из собственного опыта, скажу, что только после всего этого можно браться за собственно озвучку. Ибо только при выполнении всех вышеперечисленных условий и получаются такие переводы, как у Михалева – "Голые пистолеты", "Горячие головы" и другие. Шутки, адаптированные к русскому языку и менталитету. Рифмованные строчки там, где они должны быть. А самое главное - безнапряжность, легкость и непринужденность подачи. Это когда человек не мычит, как всем известный "гнусавый", которого так и хочется стукнуть по башке – да говори ты уже быстрее, идиот! Хороший переводчик говорит быстро, но синхронно с тем, что происходит на экране.

Кстати, я категорически не приемлю дубляж в его "правильной" разновидности, когда за каждого актера говорит другой актер. Даже в том случае, если в дубляже участвует какой-нибудь монстр типа Белявского или Джигарханяна – все равно смотреть невозможно, потому что перед глазами стоит другой, легко узнаваемый герой – либо Фокс, либо Горбатый. Я так смотреть не могу. Если уж переводить – то только так, чтобы были слышны настоящие голоса, то есть монотонным, почти беззмоциональным голосом за кадром. Потому что Тарантино или Родригес – тоже не идиоты, и сто раз подумали, прежде чем пригласить кого-то на роль. То есть голос актера – такая же неотъемлемая его, актера, часть, как и наружность. И если уж принялись смотреть фильм с переводом, то я хочу слышать, как говорит именно Николсон или Пачино, а не какой-то там третьесортный актеришка, перебивающийся случайными заработками на дубляже.

Вот уж где вотчина дегенератов! Такое чувство, что там спецом подобран взвод отставных клоунов-неудачников – дешевых кривляк и жалких паяцев. У них там одна задача: все фильмы подогнать под единый образец – "Здравствуйте, я ваша тетя!" Но ведь там-то, в "Тете", народ кривляется намеренно! А эти – ну просто не могут по-другому. Что ни мужик – то какая-то помесь пассивного гомосека с лебезящей тварью. Что ни баба – то визгливая коммунальная стерва, по сравнению с которой людоедские рулады с подвываниями Елены Масюк из моей любимой программы НТВ слушаются как райские звуки. У этих клоунов любой фильм немедленно превращается не просто в пародию, а в пародию на саму пародию.

В общем, фильмы и книги хлынули в Россию потоком. Перво-наперво, выяснилось, что при советской власти переводили только наилучшие образцы из того, что творили на Западе. Конечно, львиная доля до нас не доходила, но мы быстро наверстали упущенное. Затем выяснилось, что, как это ни странно, дерьма там, на Западе – выше головы. И даже гораздо поболее, чем у нас – в силу их более высокой технологической оснащенности. И поперло это валом. Вдруг выяснилось, что один из самых образованных народов мира, "самый читающий народ", вовсе и не жаждет утонченных эстетических наслаждений. Оказалось, лозунг "Лучше меньше, да лучше!" – не для масс. Массы живут под другим лозунгом, и лозунг этот таков: "Да хоть и дерьмо, зато полный рот!"

Широко открытый рот надо было набивать. И дерьмовая волна сперва поднялась девятым валом, а потом и вовсе превратилась в цунами. Целый день по ящику гонят бесконечные дебильные сериалы. Все книжные лотки завалены макулатурой "про любовь" – убогими поделками дилетантов на тему "сопли с сахаром". Спрос на всю эту дрянь – самый зверский. На книжном рынке возле лотков с такой пакостью вечно не протолкнуться мимо толстозадых теток, все еще жаждущих так и не пришедшей к ним любви. А может

и пришедшей, но не оправдавшей. А может... Ну, души толстозадых теток – потемки. Да и какая разница. Все равно не понимаю, зачем это дерьмо смотреть и читать. Но его очень, очень много. И поскольку свои мастера дерьмовых жанров пока почему-то никак не вырастут, приходится закупать чужое и переводить.

И вот тут очень быстро выяснилось, что, несмотря на повальную грамотность и образованность населения, настоящих спецов в этой области (да как и в любой другой) – единицы. И спецы эти даже чисто физически не способны перевести все то, что хотелось бы. И тогда изо всех щелей на белый свет полезла всякая шелупонь и шушера: недоросли-студенты новоявленных университетов – вчерашних ПТУ, люди, по два месяца прожившие в Штатах и успевшие бескомпромиссно, полностью и навсегда овладеть там иностранной речью, выпускники ускоренных курсов тотального погружения непонятно во что и прочие умельцы. Каждый из них сперва громогласно заявляет работодателю о том, что является крупным специалистом в данной области. После чего, ничтоже сумняшеся, принимается за любую предлагаемую работу, благо по его собственному разумению он может все, да и денег срубить не помешало бы.

Заостряю внимание: качественный перевод, в первую очередь, подразумевает виртуозное владение родным, в нашем случае – русским языком. Причем, далеко не в каждом случае при этом нужны продвинутые литературные способности. В качестве примера можно взять фильмы всем известного Квентина Тарантино, где все персонажи непрерывно матерятся так, что отдельные прапорщики могут позавидовать. Бандит в кино должен говорить точно так же, как и в жизни. У америкосов это именно так и есть. Что характерно: у нас практически никто не переводит их так, как они того заслуживают. А точнее – постоянно искажают суть. А еще точнее – нагло редактирует авторский замысел.

Я не берусь судить, хорошо это или плохо – ругаться матом в фильмах. В общественных местах – нехорошо, однозначно. Но вообще есть мнение, что произведение искусства может отображать жизнь как угодно, – в том числе и такой, какова она есть на самом деле. В общем, если кино про жизнь, в которой мат присутствует повсеместно, то уж в фильме он должен быть непременно. Надо только возрастной ценз вводить на посещение просмотров. А если в переводе его нет – это вообще не перевод.

Вот есть у меня дружбан по имени Вован, подпольная кличка Крюгер. Когда-то он у меня на заводе в учениках ходил после ПТУ, я его токарному мастерству обучал, разгильдяя. Потом малость разбежались: я в уголовку, а Вован – наоборот, в конкурирующую организацию. Я вот уже уволился, а Вован по собственному желанию фиг уйдет, уж больно место хорошее. Имеет хобби – просмотр и коллекционирование фильмов. Денег у него достаточно, а потому покупает он только оригиналы. Вкусы у него – стандартные, все больше по специальности: Де Пальма, Скорцезе, "Крестные отцы" и прочие, то есть все про своих коллег забугорных. Видик у него – тоже будь здоров, маленькая домашняя студия. Звук на добытые оригиналы он накладывает сам, переписывает с других кассет. Языка Вован не понимает, но нутром чувствует, что в нормальном переводе все должно быть не так.

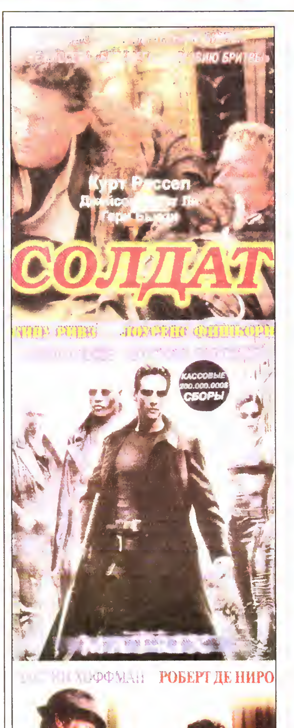
Это я к тому, что человек образованный и по умолчанию интеллигентный, каковым, как правило, является переводчик, не способен даже по-русски воспроизвести речь уголовника, как бы не старался. Не умеет он так по-русски говорить – и все. С одной стороны, вроде как понимает, что английская матерщина – это вовсе на два слова (f!@# & sh@#$), как это принято полагать. А с другой – по-русски правильно сказать не может, потому что все норовит приукрасить и расцветить. Конечно, это неизбежно – привнесение в перевод личных элементов, но именно этого надо старательно избегать. Это подводный камень номер один. Второй камень – это скатывание полностью в русские реалии. Не может тамошний уголовник говорить так, как наш урка, только что сползший с нар. Тут уже все гораздо сложнее, но тоже вполне доступно. И еще: я не говорю про то, что переводы никогда не отражают акцента и безграмотности тамошней, забугорной речи, это вообще мимо кассы, никогда такого не слышал.

Короче, как-то раз я сдался на Вовановые уговоры, после чего перевел и озвучил ему "Чужих". С тех пор пошло: когда у него бывают дни рождения (а они у него, как у всех нормальных Вованов, в том числе и у самого главного, всемирного Вована - 22 апреля), я ему обязательно в подарок перевожу какой-нибудь фильмец. Учитывая специфику жанра, себя не сдерживаю. Когда перевел "Carlitos' Way", один из образцов жанра и любимый фильм его жены, то она со мной неделю не разговаривала – дескать, ты изгадил мой любимый фильм! Мол, там про трудную судьбу и несчастную любовь, а ты все опошлил гнусной матерщиной! Хе-хе, - сказал я. И ничего я не опошлил, а просто-напросто привел в надлежащий вид! Такое чувство, что она никогда не слышала, как разговаривает сам Вован. У него вообще все без затей, все вещи немедленно называются своими именами и богато оснащаются красочными эпитетами, абсолютно независимо от того, где он находится и кто стоит вокруг. Вован, кстати, от переводов в полном восторге – вот это стало кино!!! И всей братве регулярно фильмы показывает. Братва тоже никак не нарадуется, все старательно себе переписывают. Кто бы сомневался... Кстати, если перевести таким образом фильмы, скажем, Тарантино, то число эстетов-ценителей резко поубавится, особенно – среди женщин. Ибо фильмы, где при каждом открытии помойной пасти очередного персонажа на честную публику обрушиваются ушаты дерьма, вообще-то на самом деле выглядят несколько иначе. И я настаиваю на том, что все они должны переводиться именно так, в полном соответствии с оригиналом. Иначе люди смотрят неведомо что. Во всяком случае, – совсем не то, что хотел показать режиссер.

Однако я отвлекся. Вернемся к нашим тупорылым баранам и переводам. Если переводчик не может грамотно составить элементарное предложение на родном языке, то не имеет никакого значения, "знает" он иностранный язык или нет. Не может он его знать. Иначе получается, как в известной шутке про собаку, которая все понимает, а сказать не может. Но это поговорка про нормальную собаку. Мы же говорим про доморощенных специалистов. Этим псам на такие глупости наплевать – они переводят так, как получится. Ведь умеют же они по-русски говорить? Умеют. Что еще хорошему переводчику надо? А ничего! И понеслась...

Такого количества бредятины всех сортов как за последние пять лет мне не доводилось видеть никогда. Наши придурки, не таясь, орудуют повсюду: начиная от перевода "тряпочных" экранных копий свежеукраденных фильмов и заканчивая государственным телевещанием, где эти тряпочные копии показывают.

Все бы это ничего. Я и телевизор, и видик давно уже почти не смотрю. Только новости и то, что Вован посоветует. Он смотрит фильма по два-три за день, работает у меня фильтром. Смотреть советует максимум пару фильмов в месяц. Да и те, как правило, так себе. Но хотя бы не надо наугад через себя всякую дрянь



пропускать.

Но главная беда в том, что грязные, немытые лапы дилетантов дотянулись до самого святого – до моих любимых игрушечек. Здесь за дело взялся контингент, уровень познаний которого вообще ниже ватерлинии. Они могут только Stylus включить, но сами себя числят за профессионалов. Всего один пример: Overmind из StarCraft – это, оказывается, "Надмозг". Блин… Поймать бы этих надмозгов… "Head-hit bonus" – это, оказывается, "стрельба с крыши". А вот это вам как?

- *What do you want?*

- *I want to kick some serious ass.*

Перевод:

- *Что ты хочешь?*

- *Я хочу пнуть серьезного осла.*

Вот так вот. Серьезного осла, никак не меньше. Лучше этого только анекдот:

- *How do you do?*

- *All right!*

Перевод:

- *Как ты это делаешь?*

- *Всегда правой!*

Но мало того, что все "переводы" осуществляются "стайлусом", так они пытаются при этом еще и "острить", глумясь над игрушками так, что оторопь берет. В каждый свой "перевод" теперь норовят внести свой собственный "юмор". Перво-наперво, надо изуродовать название. Beat Down – это, оказывается, "Удар по яйцам". Blob Job – это "Блоб Жоп". Потом "для прикола" надо озвучить всех монстров как "хохлов", да не обидятся на меня за этот термин мои соотечественники. Короче, осуществление дебильных задумок поставлено на поток. При этом каждая коробка снабжается похвальбой о небывалом качестве перевода и участии в озвучке неких "профессиональных актеров". Ну, их актеры – точно такие же надмозги, как и они сами, то есть пьяные дружбаны да девки из соседней комнаты в общаге, где все это глумление над игрушками и происходит.

Потуги надмозгов оборачиваются для игр настоящей катастрофой. Основной результат их стараний – порча всего, что только можно испортить. После так называемой "русификации" игра бесповоротно уродуется. "Заботливые" руки вырезают мультики (чтобы место не занимали). Оставшееся подвергается дополнительной кастрации и сплющиванию. Как можно упихать Baldur's Gate на два диска – не понимаю. И что там от него осталось, от бедолаги? Эти же руки добавляют такое количество глюков, что играть становится невозможно. Все дело тут в том, что вместе с "профессиональными" актерами над игрой трудятся "профессиональные" программисты. После их совместных трудов бедная игруха превращается неведомо во что.

Все пробы приводят к тому, что после подобных издевательств игра вообще отказывается работать. В "русифицированном" адд-оне к Blood II при попытке тронуться с места все монстры и мирные граждане тут же проваливались сквозь пол. В такой же версии Half-Life все персонажи почему-то лежат на полу, но при этом с тобой разговаривают. Что это? Зачем? Почему? Ничего не понимаю.

Мало того, теперь пират не забивает себе голову тем, что продать – полную версию или какую-нибудь очередную парашу, типа недоделанного, но втупую продаваемого на каждом углу Unreal Tournament. Получается так: скачали, не пойми что, наштамповали – и нормально. Когда враги украдут и выложат нормальную версию, нашим орлам заморачиваться уже неохота, потому что надо распродать то, что уже слепили. Это – увы, типичный отечественный подход. На покупателя у нас наплевать при любом раскладе, что при коммунизме, что при капитализме.

Ладно, хорош уже про этих балбесов. Надоели. Но надо же с этим что-то делать! Видится мне, что корень беды в том, что никто не хочет учить английский. Как говорили великие: мы ленивы и нелюбопытны. А ленивый норовит жить так, чтобы ему все разжевали, а потом положили в рот.

Камрад! Камрад, не понимающий языка оригинала! Запомни: все то, что разжевывают для тебя эти ослы, разжевано неумело, кое-как. Разжевано гнилыми зубами, да еще и густо замешано на чужих, вонючих слюнях самодовольных олигофренов. Глотать же подсовываемую ими мерзостину – нельзя. Перечитал – чуть самого не стошнило. Тьфу…

Камрад! Ну, ты ведь не дурнее паровоза! Ведь тебе надо всего лишь чуток поднапрячься, выучить слов тысячи три да чуток грамматики – там не так уж много и надо. Ведь не в шпионы готовишься, не надо там себя изнурять до полного истощения. Всех-то делов: жалкие три тысячи слов. Постарайся, и ты никогда не пожалеешь о потраченном на чужой язык времени! Потому что любой иностранный – это, наверно, единственная вещь, которую стоит знать даже плохо. Польза от потраченных тобой усилий превзойдет самые смелые ожидания. Да и вообще весь мир, а не только игры, откроется для тебя с совсем другой стороны. Постарайся! Ну, надо же хоть как-то это прекратить…

Понимаю, что это – истошные вопли в пустыне. Но со своей стороны обещаю оказать посильную помощь. Я давно строчу пособие на тему "Как выучить иностранный язык с наименьшими затратами и наилучшим образом". К сожалению, написание малость подзатянулось. Дело в том, что любое обучение имеет основой хорошо натренированную память. И чем сильнее она натренирована, тем быстрее идет процесс усвоения. Поэтому пришлось сперва взяться за другое руководство – о том, как тренировать память, ибо без этого – вообще никуда. В общем, объем работы оказался сильно больше того, что я планировал. Потом – ежедневно надо деньги зарабатывать, а это малость в другой плоскости лежит. Но, тем не менее, эти козлы меня доведут до того, что я все брошу, и все-таки это дело допишу. А там – дело за тобой. Увидишь – это совсем не трудно.

А пока... Когда ты в очередной раз думаешь о покупке, берешь в руки подобную "локализованную" игрушку, решаешь, какой "перевод" из имеющихся "лучше", слушаешь похвалы "хорошему переводу" от знакомых, которые с пеной у рта кричат, что лучше этого ничего даже представить невозможно, и все они его уже давно купили – знай, что за всеми этими воплями, похвальбой и криками четко просматривается циничный лозунг всех "локализаторов": "Граждане! Жрите наше дерьмо! Миллионы мух не могут ошибаться!"

Да-а-а... горько все это. И грустно. Ползли мы тут третьего дня с Завхозом по Каменноостровскому прешпекту, скорбно размышляя вслух о суетности и тщете бытия, а так же о препохабности сложившегося положения. И тут Завхоз высказал следующую мысль.

Всем, наверное, известно, что простая перепродажа приносит не такой большой доход, как продажа с неким промежуточным производственным циклом (переработкой). Скорее всего, для случая торговли краденым, это и не совсем так, но тем не менее...

Мысль состоит в следующем. В настоящий момент у пиратов имеется весьма разветвленная торговая сеть. Есть у них и свободные средства. Если прибыли превышают 100%, то свободные средства просто обязаны быть. Почему бы не вбить эти денежки в производство своих, отечественных игр? Наши российские игры сейчас будут покупать просто из-за их "российскости", хоть спрайтовую 2D-аркаду делай, типа "Как муравьишка домой спешил" (кстати, мультик популярный, если прикольно сделать – пойдет на ура). Вот. Разработка такой игрули будет стоить от силы $5k. Не только в Москве программисты и художники живут, и не всем для "чиста нармальнава" существования нужно получать "от штуки баков" в месяц. Люди на периферии и за $100 будут вкалывать, да еще за место свое держаться.

Сделать игрулю (5К), напечатать для начала 20К экземпляров (еще 5К), продать тираж по $1. Прибыли получается 200%. Не так уж и плохо! И ведь купят все.

Сейчас ведь все видят, до какого идиотизма дошла ситуация. Пираты уже в конец совесть потеряли - бета, не бета, работает, не работает, всем на все насрать – скорее хватай, быстрее штампуй и срочно выкидывай в продажу... Кто раньше всех успел, тот всех и напарил. Говорят, уже пошли попытки продавать какие-то Q2: TC в качестве полноценного Q3. Ничего святого у людей...

А если тут выйти на рынок со своим собственным товаром, то, фактически, получается гарантированная уникальность продукта. Есть, конечно, риск, что другие "братки" могут уволочь бету и напечатать, но тут уж они между собой найдут способ разобраться. Ворон ворону...

В общем, небольшое резюме. Уж не знаю, делают ли наши пираты свои игры, или не делают, но то, что предпосылки для этого есть, это точно. Конечно, наивно от них ждать какого-нибудь достойного hi-tech продукта (хотя сейчас любой маломальски знакомый с библиотеками DirectX программер может нарисовать нечто квейкообразное, за весьма малый срок), но это пока и не требуется. Пока что можно рубить капусту, выпуская, что попало. Ведь народ по большей части вообще без разбору покупает:

- *Что нового?*

- *Вот – новая RTS "Вторжение с Альдебарана". Отличная игра! Последний экземпляр остался. Перед вами какой-то мужик все скупил, говорит, больше нигде не найти.*

- *На русском?*

- *Конечно!*

- *Беру!*

Это за 400 рублей он бы еще сто раз подумал, а за 50 думают гораздо меньше. Можно сказать – вообще не думают. А чего тут думать? Трясти надо!

Да... Мысль, конечно, неплохая. Да только, сколько их у нас уже было, неплохих мыслей... Почему-то выходит так, что пираты Морганы, которые сперва воруют, а потом стараются заниматься легальным бизнесом, обитают только на Западе. А у нас...

Или я не прав? Хорошо бы... ▲



МАКСИМ - Свидание с пустотой





Вы меня потрясаете, о Великая и Неприступная. Никогда раньше мой тщедушный разум не требовался вам в таком деле.

Не пытайся казаться остроумным, Макс, меня интересуют лишь инстинктивные реакции твоего тела.

‘(((.........!

Надень виртуальный скафандр. По моим сведениям этот хакер по прозвищу “Пьеро” назначает встречи своим помощникам в зоне 3Ф сетевой игры “Мертвая голова”.

Хорошо, Саша, предположим, я его нашел. Но это будет всего лишь виртуальный двойник. Как я его поймаю?


Дотронься до него. Я внедрю в каждый пиксель твоего игрового тела программу, которая укажет нам местоположение компьютера, с которого он заходит в сеть. Дальше за дело примутся группы захвата.
Я в игре. Вижу перед собой вход в третью зону. Это напоминает какой-то пещерный храм


Будь осторожен. Когда я попыталась туда войти, меня превратили в квашеную капусту за несколько мгновений!


Не торопитесь, друзья, на всех хватит!

Саша, я вижу игрока. Наверное, это тот, кто нам нужен. Он играет на свирели, и ты не можешь себе представить как здорово... Пробирает до костей!

Добрый вечер, уважаемый Хакер-сан. Надеюсь, я не сильно помешаю вашей медитации...

Невежда! Лишь музыка говорит с вечностью!









КОНЕЦ?

Автор: Ал

Поймаю "Одноногого Вирта" – прибью ИЛИ Игры, в которых мы есть

Средь оплывших свечей и вечерних молитв,
Средь военных трофеев и мирных костров
Жили книжные дети, не знавшие битв,
Изнывая от детских своих катастроф.
В. Высоцкий

Vladimir "Panther" Pavlovsky
vladpsy@chat.ru

Когда случился очередной кризис жанра (вторая Диабла, как обычно, ожидалась, DF был давно заброшен, а Might and Magic... не будем о грустном), я выбрался на местный развальчик подыскать игру-заменитель на максимально возможный промежуток времени. В идеале – до выхода пресловутой Диаблы или долгожданной Age of Wonders, которая вроде как вот-вот должна быть, но на момент написания этих строк ее все еще нет...

И тогда мне вспомнилась одна идея, за разбор которой я хотел сесть еще зимой: а почему мы выбираем те или иные игры? Каковы критерии выбора? Почему одним людям нравятся ролевики, другим - стратегии, а третьим – вообще все вместе и еще, конечно, вторая квака? В свое время (давно), когда писался мой диплом, в плане был пункт о личностных особенностях поклонников тех или иных жанров, но до реализации руки так и не дошли. А потом меня посетила (и некоторое время пожужжала рядом перед тем, как смыться) другая мысль: нельзя рассматривать жанры в отдельности, вся проблема выбора жанра завязана на выборе играть/не играть и почему играть.

Если принять за данность выбор "играть" (о выборе "не играть" я еще как-нибудь поразмышляю), то встает вопрос "а почему"? Что толкает нас в сторону игры? Что приковывает нас к монитору на долгие часы? Итак, вашему вниманию представляется опус на тему: что нам дают компьютерные игры.

Заранее оговорюсь, что за изложенный ниже бред автора автор ответственности не несет (режим советского гардероба). Структура бреда такова: часть 1 – общеностальгические размышления о приверженности одному жанру (анестезия); часть 2 – собственно вскрытие больного с последующим летальным исходом; часть 3 – оправдательный рапорт (мы старались, но больной сам умер...). Начинающим психоаналитикам советуется не искать причину странного поведения автора и сразу заглянуть в постскриптум. Засим, дабы не занести заразу, умываю руки...

Обрывок первый: жизнеутверждающий

Мужик, что бык, втемяшится в башку какая блажь,
Колом ее оттудова не выбьешь,
упирается, всяк на своем стоит.
Н.А. Некрасов

Смысла перечислять существующие жанры игр нет: дело это безнадежное хотя бы потому, что вы и сами их знаете, и за вновь появившимися все равно не угнаться. А посему уместен вопрос: и что мы имеем? В наличии два типа людей (по моему мнению): "молодые и горячие" и "спокойные и терпимые". То есть, игроков спорящих и готовых буквально пасть порвать за родной жанр (з-з-з... "стратеги" против "квестовиков", 2:2, второй тайм...) и тех, кто с удовольствием сыграет в приятную новую ролевую игру, а затем переключится на очередной Wing Commander. И те, и другие считают себя настоящими геймерами, и они правы. Для опыта характерны постоянство вкуса, а для молодости – упорство. Опыту присуща терпимость к взглядам других, молодые стараются что-то изменить в этом мире и, в том числе, и во взглядах другого человека. Но у каждого опытного игрока есть своя, единственная и неповторимая игра... Он согласится, что сейчас игры пошли красивее и лучше, но порой, когда накатывают пустота и тоска, запускает такое покрытое пылью веков старье (по меркам текущего уровня технологии), что многие просто засмеются, услышав об этом. Потом придут домой и, вздохнув, запустят нечто подобное, тайно от всех сохраняемое и родное. Не говорите мне, что прожженный квакер лет этак за тридцать не запускает иногда ради прикола Думу, а то и славную антифашистскую Вулфенштейну... Или, что, спички в Shift'е уже забыты!? Поэтому хочется воскликнуть (все, сейчас перейду на возвышенно-поэтический стиль, ребята, там, в шкафу, смирительная рубашка, когда перейду на английский, вяжите!): "старики" – больше ярости и юношеского максимализма! Они ведь забыли то, во что мы резались в восьмидесятых (а кое-кто и в 70-х)! Буйные поклонники только одного жанра, попытайтесь принять и понять другие жанры! Не играющие, вас уже ждет карета скорой помощи, вниз по лестнице, пожалуйста.

Если человек знает лишь вкус томатного сока, значит, он ни разу не пробовал кефир (Спрайт, Колу, Водку по вкусу)! Аксиома! Если человек считает, что в мире игр существуют только гоночные симуляторы, а все остальные игры так себе и вообще фигня, значит нужно привязать его к стулу и заставить играть хотя бы в тот же Incoming, а потом (не забудьте покормить объект и т.п.) часов на шесть в M&M или в ту же Delta Force. Если после этого подопытный будет настаивать на превосходстве гонок над всеми гамесами в мире... пристрелите мерзавца. Отсюда мораль - не существует "самого лучшего" жанра, равно как и "отстойных жанров". Есть лишь люди с узким кругозором и ограниченным доступом к информации. Диагноз: "синдром тупой улитки". В основном лечится.

Обрывок второй: поисково-оптимистичный

Вагонные споры – последнее дело
И каши на них не сварить...
Те, кто знают, те знают

А искать мы будем, ни много, ни мало - причину, по которой мы играем в компьютерные игры. В смысле я буду докапываться, а вы – дружно ругаться и швырять в меня тяжелыми предметами. Стимул – большой, тяжелый предмет, летящий в голову автору. Реакция – копаю глубже, чтобы не достали.

Что побуждает человека к действию? Конечно же, неудовлетворенные потребности! Пить там, есть и соответственно так далее, по возрастающей. Помните старую притчу о злом царе, что отбирал у своих подданных последнюю кроху и смотрел за внешними проявлениями? Так и в нашем случае: чем больше у нас проблем в реальном мире, тем сильнее хочет-

ся стать лучше, круче, главнее... Чем меньше в нас героизма в реальном мире, тем яростнее летят клочки монстров. Сублимация, однако (не знакомым с данным термином советую заглянуть в словарик)! И дело вовсе не в жанрах игр. Прежде всего, следует выяснить, что нам дают игры вообще.

Игры в целом. Мир, в котором мы – герои. Вру, однако... В мире игр мы ГЕРОИ, а не просто "герои". Нас ждут замученные ордами монстров города и деревни. Планеты в огне молят нас о помощи! Голодные, оборванные группы людей и не совсем смотрят на нас, как на ЕДИНСТВЕННОГО и САМОГО ГЛАВНОГО ГЕРОЯ. Мы уникальны (никто до нас не смог помочь этой деревне-стране-планете-галактике). Но главная причина кроется чуть глубже: в играх мы просто НУЖНЫ хоть кому-то. Там на нас не орет начальник, не забывает приготовить ужин жена, не матерится и не захлопывает дверь перед нашим носом сын. Мы нужны миру игры. Без нас он всего лишь набор символов на пылящемся в коробке компакте. Он жив благодаря тому, что нам гораздо хуже в реальном мире, чем в мире игры. Счастливые люди не играют в игры! А посему мы ждем новой игры, в которой о нас вспомнят бедняки из забытых Богом горных селений или сиреневые осьминоги с изрытой шахтами планеты. Мы ждем своей дозы (как там "уколоться и забыться"?). И когда в руках у нас ОНА, долгожданная и выстраданная, нас охватывает эйфория, которая будет длиться еще пару месяцев, а потом опять и опять... А ведь со стороны посмотреть – больные люди. Неправда, не больные, ненужные!

Теперь о веселом: что дает нам игра? Друзей и единомышленников! Своих! Наших! Тех самых уникумов, которые поймут твою шутку над "палкой ума" (-200 от всех параметров), или с довольной ухмылкой будут слушать, как горел и разваливался на куски твой Scimitar, но торпеды уже шли в сторону "Фралтхи", и ты знал, что проклятые коты не уйдут... Игры дают нам почву для общения, а это – одна из самых главных составляющих человеческого благополучия. Если на скучной вечеринке встречаются два геймера... сами знаете, что бывает.

Что мы видим в играх? Радость жизни в другом, гораздо более интересном мире. Встречу с другими (людьми, существами, расами, задачами, проблемами, наградами – нужное подчеркнуть). Мы ищем азарт гонки и радость вырванной у соперника (а порой и врага) победы... И на пьедестале почета, в комбинезоне с кубком в руках и бутылкой шампанского у ног стоит не картинка гонщика, там стоим мы! Мы сидим в кабине истребителя, взмывающего вверх, позади которого взорванный мост! Мы, огнем и мечом спасаем земли Энрота! Мы верим, этот мир реален. Нам не надо другого мира!

Можете соглашаться или нет, но:

RPG – это мир мечты, без грязи на улицах и смрада реальности. Мир мечты (а мечты бывают разными, вот и появляются Ultima и Postal, Fallout и Baldur's Gate).

Стратегия – это мир власти, нашему слову верят! Наших приказов ждут! Мы ответственны за судьбу многих! Это вам не просто "фигурки по карте двигать".

Симуляторы – мир уверенности в себе! Я могу вести истребитель (хоть в реальности у меня просто сил не хватит выдержать эти перегрузки), я понимаю свою машину, чувствую ее, мы с ней едины. Симулятор – мир на грани! И нет разницы в том, чего это симулятор. Весь спектр, от лошади до крейсера. Это почти реальность. И мы можем сделать это!

Action – да хоть 0.5D! Это чувство лезвия! За углом – коварный враг, но я знаю, он ляжет! Это – уверенность в себе! Вера в себя! Надежда на самого себя и свои силы! А не "тупое беганье по коридорам" или "игра для безмозглых". Это – мир силы и отваги. Мир тех качеств, которых нам порой так сильно не хватает в жизни.

Квест – а суньтесь-ка вы батенька мордочкой в словарик! Разве может "слишком умный" человек отправиться в путешествие, полное загадок и тайн. Квест - это не просто набор головоломок и задач (паззлов, ежели желаете :) . Квест это Quest! Тот самый вызов самому себе и своим силам! Как там... "смело идти туда, где не ступала нога человека". Примерно так.

Мечты, ответственность, вера в себя, сила и отвага, авантюризм, все это есть в нас, а посему мы вовсе не "потерянное поколение", или люди, "убивающие время". Просто мы тут живем, и нас немного трудно понять со стороны.

Да, на олимпиаде спортсмены "делают невозможное" и "раздвигают рамки представлений о человеческих возможностей". А за старой четверкой (сам только недавно пересел на молодого коня), дождливой осенней ночью мы раздвигаем рамки представлений о человеческой фантазии, воображении, тяге к лучшему в наших душах. И пусть на первый взгляд это лучшее похоже на капли крови в полутемном коридоре базы на Фобосе. Лично Я, сначала играю "за наших", а потом уже, для равновесия – за чужих.

Обрывок третий: обобщающий

Папа, что сказали эти кандидаты в доктора?
В. Высоцкий

Что мы в результате имеем? Ряд потребностей, реализуемых не в реальном мире, а в виртуальном игровом пространстве. Потребность в безопасности, проявляющаяся в ощущении контроля за ситуацией. Мы можем управлять течением игры. Если это стратегия, то мы можем предсказать поведение соперников (чего зачастую не удается в реальности). В RPG мы знаем окружающую нас реальность и ее правила, и уже обладаем относительно стабильным положением. Кстати, возможность "сохраняться" в играх и является основным гарантом нашей "безопасности". Как неоднократно подчеркивалось, в реальности сохраниться нельзя. А безопасность стоит в ряду человеческих потребностей рядом с "витальными", т.е. жизненно-необходимыми. Потребность во внимании и уважении, которую удовлетворяет общение с себе подобными. Ничто не повышает самооценку так эффективно как ситуация, когда ты, первым среди друзей проходишь какую-либо игру, а потом рассказываешь об этом.

Потребность в принадлежности к общественной группе! Вот ключ к осмыслению жанрового разбиения геймеров. Синдром "Я не просто геймер, я квакаю" характеризуется резким ростом собственной крутости по отношению ко всем окружающим. А в корне – старая песенка "если с другом буду я, а медведь без друга...". Если большое количество людей играет в тот же Quake, значит проще, причислять себя к этой группе. Может я и не прав... но что-то не припомню имен великих игроков в квесты или авиасимуляторы... А Гоблин - он и в Африке (может не надо о грустно-неистребимом) тот самый. Хотя, ведь это вовсе не означает, что таковых нет, просто кулаки поменьше, да и грудь не такая звонкая, плюс игры не такие всенародные...

А, в общем, любой нормальный мужик (и девушка, конечно, никакой дискриминации) мечтает быть героем, пусть и не в окружающем мире грязных улиц и бензинового смрада. Нормальные герои всегда идут в обход. Не все же кричать, что игры делают из детей монстров :) .

P.S. А игру я себе нашел... "Silver"... Ребята, у кого патроны к шотгану есть? Застрелился бы, да закончились, от третьих героев отстреливался... А прикладом оно долго.

Роман Щербина aka Bomberman

Князь

Князь Всеслав с четырьмя спутниками – лучшими воинами княжеской дружины, вышли на тропу из густой непролазной чащи. Лошади, почуяв близость обжитых мест, оживились и побрели быстрее. Всеслав очнулся от глубоких раздумий и обернулся к своему воинству – проверенным в жестоких сечах и веселых пирах товарищам. Все как на подбор – рослые могучие мужики, и глупо было бы надеяться, что кто-нибудь из них знал местный, вроде как "англицкий" говор. "А жаль", - подумал князь, - "было бы очень кстати". Вторую неделю плутали они по чужим диким местам и, встреченный было местный – насмерть перепуганный старик с безумными глазами, увидев грозное княжье воинство, с криком "There is evil everywhere!" скрылся в чаще. Всеслав пытался учить подобный язык во время своих давних странствий по загадочным Аллодам, но сейчас, как не силился, ничего кроме "Understood" и "You can count on me" не мог вспомнить. Впереди показались огни. Это уже что-то. "Боги милостивы к нам сегодня", - улыбнулся Всеслав.

- Раздери меня аспид! Похоже, появилась работа! - захрипел Драгомир и, разминая затекшие плечи, рубанул воздух тяжелым боевым топором. Тут же в сумерках сверкнули два легких и быстрых как жала меча: близнецы Святослав и Пересвет, владеющие этим оружием в совершенстве, завязали меж собой шуточный бой. Конь Волка, замыкавшего отряд, вскинулся на дыбы.

- Хорош баловать! - загремел возмущенный всадник. Усмирив коня, Волк прищурился, поднял лук и плавно пустил стрелу в чуть белеющую табличку, прикрепленную к дальнему дорожному столбу. Убедившись в твердости руки и зоркости глаза, Волк довольно усмехнулся – не зря он считался лучшим стрелком и охотником во всем княжестве.



Приблизившись, путники смогли разобрать узорную надпись, указывающую на чуть видные вдали избы – Tristram.

Жилые дворы начинались сразу за поляной, посреди которой зияла глубокая яма.

- Тю! - присвистнул Драгомир, глянув внутрь, - кажись, эта дыра куда-то ведет. Спрыгнув с коня, он с надеждой заглянул внутрь покрытого слизью хода. И тут же, изрыгая крепкие ругательства, пинками отбросил пару выползших из норы уродливых скорпионов. Он не любил мелких гадов. По его мнению, нечисть в последнее время сильно измельчала – не стало достойного противника для его безграничной силушки. Во хмелю он особенно сильно печалился об этом, бывало даже приходил в ярость и мог голыми руками оглушить быка. Да и не мудрено такими-то кулачищами.

С соседней поляны доносилось мычание.

- Снова коровы! - простонал Драгомир. - Где же эти ихние басурманские... как их... ящуры?

Показался первый житель Тристрама. Им оказался пожилой пастух в соломенной шляпе.

- Знаете, у меня такая проблема... - начал он сходу, тыча пальцем в яму. Всеслав удивленно приподнял брови - чужеземец уверенно лопотал по-русски.

- Здравствуй, старик. Ты откуда наш язык знаешь? Али родной он тебе будет?

- Спасибо Фаргусу, - загадочно улыбнулся пастух.

Все еще недоумевая, Князь с товарищами въехали на площадь этого странного городка. Народу было немного – старый монах у фонтана в центре и несколько человек вышедших из своих домов и с любопытством разглядывающих нежданных гостей.

- Приветствую вас, чужестранцы. Стойте и послушайте меня, - заскрипел монах.

- Странное дело, - подумал Князь, - когда тристрамцы общаются меж собой по-своему – их голоса мелодичны и внятны, но вот по-русски они говорят как-то скрипуче и противно, путая слова, падежи и ударения. Должно быть, этот Фаргус, научивший их нашему говору, был больным и убогим недоумком – беззубым, картавым и шепелявым.

Соскочив с коня, князь жестом указал остальным сделать то же самое.

- Жители Тристрама, - прогремел он зычным голосом, - отныне ваша деревня принадлежит мне, я - ваш новый хозяин. Теперь вы обязаны платить мне дань и поставлять мужиков в мою дружину. Я же обязуюсь защищать вас и ваше добро от ворога лютого да нечисти поганой.

Монах растерянно захлопал глазами:

- Как? Дань? Мы ждали спасителей – у нашей ведьмы Адрии было видение, что три героя разрушат проклятье нависшее над городом. Каждую ночь из подземных лабиринтов выходят ужасные чудовища, грабят нас и убивают тех, кто не успел спрятаться...

- Слушай ты их больше, Всеслав! – рявкнул Драгомир, вытаскивая из кузницы за шиворот упирающегося мужика. Туземец, было, попытался встрепенуться особенно отчаянно, но, получив увесистый тумак могучим кулаком в кольчужной рукавице, обмяк. - Гляди, князь!

Святослав и Пересвет вынесли из избы по охапке самого разнообразного оружия – от простых кинжалов и мечей до диковинных булав и топоров. В дверях показался Волк с ворохом боевых луков. Всеслав поковырял носком сапога в куче сваленного железа и поморщился – басурманское барахло. Мрачно повернулся к монаху:

- Как тебя величать? Староста Кейн? Так, значит, врагов моих оружием обеспечиваешь? Их военный лагерь содержишь, собака!

- Что ты, что ты! – испуганно запричитал Кейн, - это оружие, которое удалось добыть из ужасных подземных лабиринтов. Его там много. И золота. Очень много золота. Но достанется оно лишь тому, кому под силу одолеть поселившееся там Зло.

Князь задумался.

- Ладно, - произнес он, наконец. - Коли правду молвишь – защищу вас, как и обещал, но коли врешь ты мне и ворогу моему служишь – примешь смерть лютую!

Жители городка покорно закивали – пять могучих фигур внушали им трепет и благоговение.

Всеслав приметил молодую красавицу, которую Кейн, успокаивая, называл Джиллиан. Немного смущенный испугом, с которым девушка посмотрела на него, князь сказал добродушно:

- Поздно уже – пора и ночлег принять. Волк, останешься в дозоре!

Утром жители городка с интересом столпились у таверны Огдена, рядом с которой ровненькими рядочками лежала пара дюжин маленьких уродцев, пронизанных стрелами.

- Старик не врал – дело здесь нечисто, - Волк невозмутимо указал подошедшему князю на трофеи. - Проклятые бесы всю ночь тут скакали – пытались отодрать этот щит.

Всеслав потрогал стрелу, пригвоздившую одно из чудовищ к вывеске таверны, – никто не мог тягаться с Волком в ловкости и меткости.

Щурясь на свет, из амбара с трудом вывалился неопрятный и помятый Драгомир. Резкий хмельной запах мгновенно разнесся по всей улице, а побледневший Огден медленно попятился к своей таверне. Заметив беднягу, Драгомир поманил его пальцем, сделал несколько неуверенных шагов и тяжело рухнул наземь.

- Ничего вас не беспокоит? – участливо поинтересовался подошедший местный знахарь Пепин.

- Гы! Да что ты! Какое там! Я же местную брагу пил, а она у вас слабенькая! – довольно просипел Драгомир и, обведя мутным взором собравшуюся толпу, подмигнул Огдену. – А вот тому парню... как его... Фэрнхем! Ему бы помощь не помешала – его я нашей брагой поил!

Ткнув пальцем в сторону амбара, из которого начали доноситься слабые жалобные стоны, Драгомир поднялся на ноги и, наконец, заметил мертвых бесов.

- О! А я то думал, что мне эти чертики спьяну приснились. Лезут гадкие – я их мял-мял, душил-душил – так умаялся. Там за амбаром гляньте – должно быть дюжин пять.

Внезапно все вздрогнули – со стороны заброшенной церкви донесся глухой рев.

- Они пришли! – прошептал Кейн.

Всеслав обнажил меч:

- Всем укрыться в избах! Волк, Святослав и Пересвет – схоронитесь в засаде. Драгомир, пойдешь со мной.

При виде двух воинов чудовище угрожающе зарычало. На вид это был огромный уродливый человек в перепачканном кровью мясницком фартуке с огромным тесаком в когтистой ручище.

- Ух ты-ы-ы! - плотоядно облизнулся Драгомир. Его взгляд был прикован к мощному оружию Мясника – всей дружине была известна его безудержная тяга к массивным и тяжелым вещам.

- Дай-ка, дай погляжу! – нетерпеливо вцепился в тесак не отошедший от ночного хмеля Драгомир. Оружие послушно выскользнуло из лап оторопевшего чудовища. Возмущенно заревев, бес кинулся было на обидчика и наткнулся на острие меча Всеслава. Мощным ударом Мясник откинул оружие и тут же попал в стальные объятия Драгомира.

- Ах ты, волчья сыть! – витязь рывком поднял чудовище над головой и грохнул его оземь. Не дав опомниться, сгреб беса в кучу и отвесил ему под зад такого пинка, что тот влетел прямо в церковь и рухнул где-то в противоположном конце зала, придавив собою, судя по воплям, пару-тройку более мелких сородичей.

Над городом поднялся страшный вой. Он нарастал, и уже можно было ясно разобрать, что жуткие звуки проникали на поверхность в трех местах: церковь, пещеры и заброшенные катакомбы.

Всеслав встрепенулся:

- Драгомир – к пещерам! Святослав, Пересвет - держите церковь! Заметив вооружившегося топором кузнеца Гризволда, Всеслав махнул ему рукой – айда за мной! – и помчался к катакомбам.

Гады пошли. От земли поднялся жар, запахло серой, застелился дым. Наружу высыпала разношерстная нечисть, которая, рыча и воя, сразу ринулась на преградивших ей дорогу воинов.

Святослав и Пересвет, примерив по мечу в каждую руку, завертелись рубящими смерчами, разя налево и направо, стремительно отражая удары со всех сторон и отбрасывая ногами поверженные тела.

Волк посылал стрелу за стрелой, нанизывая на них до двух бесов зараз. Но врагов было слишком много. Пристрелив в упор уродливого рогача, витязь бросил лук и ударил насевшего огромного пса стрелой в горло. Стряхнув с себя визжащую тварь, отскочил в сторону, отбиваясь коротким мечом от щелкающих пастей. От пещер доносилась ругань Драгомира – подмяв под себя первую волну выскочивших тварей, могучий воин завалил огромным камнем нору, из которой они появились, защемив и переломав хвосты и когтистые лапы.

Смертельная пляска затянулась. Всеслав прилагал все свое умение, чтобы сдержать натиск козлоголовых оборотней и защитить ослабевшего Гризволда.

Внезапно Князя обдало жаром, и стена огня отделила его от наседающих противников. В воздухе повисла цепочка стрел, отбрасывая назад рвущихся в бой бесов.

Нечисть, почуяв силу, много их превосходящую, попятилась обратно в свои норы.

Князь обернулся. Среди дыма можно было различить лишь три незнакомых силуэта. Всеслав сделал несколько шагов им навстречу, тщетно пытаясь разглядеть лица. Вдруг земля между ними лопнула, и нестерпимый жар хлынул из глубокой расщелины. Князь отпрыгнул назад – подальше от опасного места. Земля содрогнулась. Из огнедышащего ущелья показалась огромная уродливая голова, увенчанная тяжелыми рогами, затем кровавокрасное тело, усеянное несколькими рядами страшных шипов – этот Демон был так могуч, как никто из ранее встреченных князем Всеславом. Волк натянул тетиву, целясь в пурпурный глаз чудовища.

- НЕТ! – заревел Драгомир. – Дозволь мне разобраться с ним, княже.

Грудь Драгомира шумно вздымалась, глаза его горели, а кулаки сжались до хруста в суставах. Он заворожено следил за появлением достойного грозного врага и жаждал поединка с ним.

- Постойте! – староста Кейн подбежал к воинам и, переведя дух, обратился к Всеславу. – Это не ваша битва! Теперь эти люди, - он указал на загадочную тройку, – позаботятся о нашей дальнейшей судьбе. Ступайте с миром – мы всегда будем помнить вас как отважных героев...

Всеслав почти не слушал старика – он пристально вглядывался в трех грозных незнакомцев по ту сторону расщелины. Теперь можно было разглядеть их как следует - вооруженный мечом воин, женщина-стрелок и смуглый мужчина с посохом - от них исходила великая сила. Демон, должно быть, почувствовал то же самое - запрокинув голову, он протяжно и оглушительно завыл.

- Волк, - наконец вымолвил князь. – Седлай лошадей.

Хлопнул по плечу Драгомира:

- Пойдем, старый воин – старик прав – это не наша судьба и не наша битва. Много тайн хранит этот мир, и не все из них нам дано изведать.

Махнув на прощание рукой Кейну, Всеслав пришпорил коня, и вновь отряд отважных путешественников устремился навстречу неизвестным подвигам и приключениям.

▲

Почта

Доброго вам здоровьичка, уважаемые “господа читатели – незаменимые мои”, (с) by я :) . Как–то незаметно пролетело лето, как-то неожиданно нагрянул сентябрь вместе с непременным атрибутом в виде первого сентября – траурного дня для всех учащихся, независимо от возраста. И на вопрос: “А как вы провели лето?” так и хочется ответить: “Нормально, только для того, чтобы отдохнуть от каникул, еще одни каникулы нужны”. Ну... вы меня понимаете...

К радостным прискорбием сообщаю, что набившая оскомину подпись под почтой “Жанна Гришина” теперь перестанет мозолить глаза, а вместо нее появится подпись “Жанна Давыдова”... Для особо любопытствующих могу добавить, что изменения фамилии связаны с фиктивными брачными махинациями и никак не повлияют на мой раздолбайский характер.

Так, лирические отступления закончены, теперь перейдем к вашим письмам. Огромное спасибо всем, кто не забыл поздравить нас с серебряным выпуском Нави, а также всем, кто принял посильное участие в проводимой лотерее. Результаты ищите в номере.

Среди читательских писем одна тема вызвала оживленное обсуждение. Это повесть Гоблина “Санитары подземелий”... Как и любой интересный материал, она вызвала крайне неоднозначную реакцию, начиная от “Уберите долой!” и заканчивая “Ничего круче я в жизни не читал”. Итак, пользуясь случаем, я передаю Гоблину коллективный привет от всех поклонников. И огромная просьба к вам, незаменимые вы мои, нет необходимости передавать Гоблину привет в каждом письме - давайте я лучше раз в полгода буду это делать без напоминания.

У многих вызвал возмущение тот факт, что читы к Baldur’s Gate были напечатаны в нескольких номерах подряд, кто-то из остряков даже отметил, что редакция Нави ставит своей целью заставить всех выучить их наизусть. Так вот – сие был военный маневр. Просто поклонники этой игры столь настойчиво требовали опубликовать читы, что мы испугались, – а вдруг какой-либо из номеров до них не дойдет, и требования возобновятся.

Очень многих порадовало возвращение к теме MTG, многие просят опубликовать правила настольной игры и места, где можно приобрести наборы карт. С удовольствием передаю ваши просьбы и присоединяюсь к ним.

Я читаю сей великолепный журнал с пятого номера, пишу вам письма и т.д. и т.п., а тут открываю и вижу: “Лотерея, посвященная серебряному выпуску журнала. Пришлите купон до 10 августа...” Какой там! Когда я купил №25 8 августа! Знаете, что после этого на душе? Все равно, что не успел прийти на день рождения лучшего друга.

Михаил aka Fulton

Не волнуйся, Михаил, на именинный торт ты успел. Ввиду того, что номер поступил в продажу гораздо позже, чем мы рассчитывали (в связи с чем приносим свои извинения), сроки подведения результатов лотереи также сдвинулись – и немало. Победители выбирались в сентябре, и все желающие уже успели прислать заявки – даже из самых дальних уголков страны.

А вот следующее письмо просто поразило меня – причем, приятно поразило... Представляете, распечатываю я очередное письмо, и вдруг замечаю среди листочков исписанной бумаги 10 рублей. Естественно, первая реакция – мне что, уже взятки предлагают за публикацию? Судорожно листаю письмо и нахожу следующее:

Люди, вы халяву любите? То-то... Так у меня идея, давайте каждый отправит письмо (как я, например) или перевод по счету (можно использовать счет, который у вас для подписки) по пять рубликов. Особенно добрые могут отдать и десять. А особенно богатые – баксов. Я тут посмотрел, тираж в среднем 32-35 тысяч экземпляров, так что если пять рублей уделить на все это дело, то сколько получится? Вот-вот... С миру по нитке, как говорится... Так к чему я это? К тому, что можно теперь организовывать разные там конкурсы, только не шибко сложные (я тоже хочу выиграть) или хоть типа “кто лучше раскрасит комикс – тому 3Dfx”. На эти деньги можно приобрести 3 Voodoo 3 (три третьих вуду). Ну редакция тоже может получать с этой суммы определенный процент – хлопотно ведь все это... Ну так что, народ? Кто хочет получить шанс выиграть Voodoo 3 за пять рублей? Бегом все на почту!

Луценко Александр

Вот так – дешево и сердито. А главное – сам пример подал, дабы не обвинили в стяжательстве и пустозвонстве. Только у меня некоторые подозрения есть по поводу осуществления столь блестящей идеи. Во-первых, не все столь сознательны, как ты, Александр, а во-вторых, мне почему-то кажется, что сбор денег для подобной цели непременно привлечет внимание налоговой инспекции. А эту десятку я спрячу – вдруг все-таки надумаем подобный конкурс проводить, будет, так сказать, первый вклад в будущую Voodoo.

Здравствуйте, уважаемые господа Навигаторы!

Под вашей умелой навигацией огромная геймерская армия бодро шагает к светлому будущему. Как говорится, “от каждого по способностям – каждому Pentium III”. И чего бы не шагать вышеупомянутой армии к светлому будущему ударными темпами, нимало не заботясь о случайных и нелепых, но быстро исправляемых ошибках штурманов. Так нет вам! Отдельные личности шлют им гневные письма с “наездами”, однако, без мыслей об исправлении текущего положения... Одно из таких писем вы держите сейчас в руках! Ибо сие письмо – гневное, обойдемся без комплиментов, которых, между прочим, пруд пруди!<> И, наконец, последнее: сильно победнел ваш юмористический язык. Юмора в статьях теперь слишком много, и он весь какой-то плоский и бородатый. Бывает, что в одном номере в нескольких статьях встретится одна и та же избитая фразочка. Надоели выражения, типа: и иже с ними, как бы это помягче выразиться, их есть у меня и т.д. и т.п.

Голачев Алексей,
которого никто не знает, как
NAF

По счастью, таковых малосознательных личностей абсолютное меньшинство – основная масса геймеров и иже с ними, бодрым организованным строем движутся к светлому будущему, периодически внося ценные поправки к курсу. И наличие несознательных личностей, как бы помягче выразиться, только подчеркивает определенность и правильность позиций большинства. Однако если тебе надоели старые приколы, то будем вводить новые – их есть у нас в избытке. А тебя привлечем литературным редактором на общественных началах, дабы боролся с тавтологиями в журнале, договорились :) ?

А еще вы так и не ответили о том, проходят ли игру целиком для написания Guide авторы ста-

тей или берут откуда-то? Из-за замалчивания этого вопроса можно сделать вывод, что все секреты вы узнаете не в процессе прохождения игры, иначе чего молчать, когда ты досконально знаешь игру?

Phenix

Да нет, никто этот вопрос замалчивать не собирается – я же сказала, что хочу познакомиться сперва с вашим мнением. Слушай сюда, – рассказываю по-порядку как оно происходит на самом деле. Для написания ревью необходимо как можно дольше поиграть, по возможности пройти полностью. Однако если такой возможности нет, то случается, что автор не проходит игру - а то б материалы опаздывали, да и не всякая игра того стоит. Встречаются и настолько отстойные, что и играть-то в них никакого удовольствия... И вообще, чем профессиональнее автор, чем сильнее у него развито "чутье", тем меньше времени нужно, чтобы врубится в игру и написать качественное ревью. С прохождениями и руководствами все обстоит по-другому – для их написания автор всегда проходит игру сам. Пользоваться же при прохождении дополнительной информацией, почерпнутой из всевозможных источников не только можно, но и нужно. Еще дедушка Ленин говорил, что опыт буржуазии нам тоже пригодится. А иногда – и ей наш.

Привет !

Хочу поделиться своими сомнениями, может кому-то это и покажется глупым, но меня давно мучает вопрос: какой возраст у "игрунов"?

Т.е. я хочу предложить тему для обсуждения в вашем журнале.

Тема называется: "Точный (не средний, средний с математической точки зрения меня не удовлетворит) возраст населения играющего на компьютере" (опять же не берем для рассмотрения ваш коллектив и вам подобных-у вас это профессиональное, вы за это денежки получаете), причем с увлечением играющего, тратящего последние деньги на диски, следящего за выходом новых игр и т.д.

Сам я уже года два как закончил институт, уже давно женился, работаю, все мои друзья по институту с которыми проводили бессонные ночи при игре по сетке, давно забросили это увлечение, у них взрослые проблемы. Только я один такой "увлеченный" остался, многие меня уже не понимают, и по этому мучает меня этот вопрос: может со мной что-то не в порядке?

Вот такие невеселые получаются размышления.

Так что давай Жанночка, напечатай мое письмецо и пусть люди выскажутся по этому поводу. Глядишь еще кто-нибудь письмо в редакцию напишет, поддержит меня морально в моих мрачных размышлениях. А если тебя, Жанна, затронула эта тема то и ты черкни пару строк , буду рад. Только, чур не смеяться над моим дурацким письмом, а что оно дурацкое я и сам уже

вижу, потому как, когда кто-то изливает душу на всеобщее обозрение всегда процесс выглядит глупым. Но назад дороги нет, написал значит написал.

As

В ходе прошлогоднего опроса выяснилось, что средний возраст игроков составляет около 17 лет. Только я не стала бы особо ориентироваться на эти данные, – во-первых, у каждого журнала своя аудитория, и у других изданий возможны другие показатели основного читательского и, следовательно, игрового, контингента. Регулярно пишут в журнал чаще всего читатели, которым 14-15 лет. Только ты не волнуйся – все с тобой в порядке, просто у каждого свои увлечения. У кого-то рыбалка, у некоторых – алкоголь... Так что у тебя еще не самый страшный вариант.

Здравствуйте!

Примите мои заверения в полнейшем восхищении и проч.

Решил высказать свое мнение по двум темам...

1) Клоны. Любимое слово всех авторов статей, клеймящее позором игру, это "клон". Со стратегиями все понятно - можно сказать, что все существующее – клоны Dune2, несмотря на "фишки" типа 3D, 4D, 5D (oops, увлекся). Клонов Quake, Quake2, Quake3, Quake4 (опять увлекся) тоже хватает... Но о клонах квестов приходится только мечтать... Поверьте, ничего не надо нормальному любителю квестов, кроме целиком нарисованных бэкграундов и персонажей, как в последнем Monkey Island! Пусть они будут отрендерены, как в Grim Fandango, но не более того. Не надо персонажей, щеголяющих полигонами, не надо камеры, летающей вокруг главного героя, не надо махания саблей и сразу после этого решения дурацкой головоломки "как расставить 6 ферзей на четырехклеточной шахматной доске"! Никто же не предлагает хоккеистам выдать по сабле, дымовой шашке и обуть их в ласты, дескать, так интереснее будет? Веселее - да. Но это уже будет не хоккей. И квест с паззлами, стрельбой и фехтованием - это уже не квест. К чему я КЛОНЮ? Берегите квесты, их так мало осталось, благословляйте каждый родившийся из них, не клеймите их фразами "ничего нового" и "для 90-го года было бы неплохо".

И еще - просто вопрос, без подковырки: где клоны Fallout? Может, я что-то пропустил, но не могу найти ни одного похожего! То есть техно-RPG с аккуратным походовым режимом боя? Не так, как в Baldur's Gate (компьютер, сделай паузу, как только я получу по тыкве!) Именно походовый режим - два хода - перезарядка, три хода - выстрел, один ход - нехорошее слово, четыре хода - отступление? Есть подобные клоны в природе?

2) (censored – главред. Просьба: рекомендации пиратам по поводу повышения качества озвучки продукции передавайте лично).

Cat

На твой первый вопрос, Cat, могу ответить, что явные клоны Fallout науке особо не известны, но если ты нормально относишься к аниме, то можешь попробовать "Septerra Core" - неплохая RPG, где есть сражения в походовом режиме, да и техногенные создания там встречаются. Но для полного морального удовлетворения придется тебе, видно, ждать Fallout 3.

Привет, редакция Нави!

Встречайте нового читателя. Прошу любить и жаловать, а также уважать и боятся (шутка). Журнал мне очень понравился, но... был бы он идеален, он бы мне не понравился. Нави оригинален своими недостатками. Поскольку я прочел только один номер журнала, то сформировать свое мнение не успел. Зато успел вырезать купон из вашего журнала, на который (журнал и купон) возлагаю большие надежды. Успехов вам, а также нервов. Мое письмо с отзывами и предложениями придет месяца через два.

Сергей

Приветствуем тебя, о новый читатель!

Искренне рады, что журнал тебе понравился... И особенно рады тому, что ты сразу просек оригинальность и самобытность Нави, а также его шикарные недостатки, которые не менее любимы народом, чем достоинства. Спасибо за теплые пожелания, успех нам пригодится, а нервы – так тем более. Особенно

мне. Будем с нетерпением ждать твоих последующих писем.

С любовью, жалованием, уважением и страхом, Жанна

Отголоски спецвыпуска

Уж так мы старались, так старались, а про одну фишку в гайде по MM7 упомянуть забыли. В смысле – как истукана-голема собирать. Вышла промашка, каемся. Хорошо еще, позвонил любопытный читатель, указал на недостаток. За что ему спасибо ото всего гайдистского коллектива.

Так вот, при наличии всех комплектующих просто нужно щелкать на портрете голема, который имеется в окошке NPC. Вот так просто.

Другой же добрый человек поспешил поделиться с нами удивительной особенностью, которую мы проверили и подтверждаем:

В Might&Magic VII есть одна фича: на территории "The land of the giants" (проход через туннель Айфола), есть колодец около дома Grandmaster`a armsmaster`a. Если из него попить, то персонаж

получает какой-нибудь статус (stoned, dead, eradicated). Но на самом деле этот колодец просто чудо!!! Нужно всего лишь cast`ануть спелл protection from magic клериком на уровне grandmaster (защита от stoned, dead, eradicated) и пить из него. Но поосторожней, в этом случае можно выпить чуть больше 60 раз (!), а то персона умрет. Таким способом можно нагребсти 1000 skill points (каждому) и более, 5000000 золота и больше, и сколько угодно зкспы (тренинг хоть до 100-го уровня). Так что пробирайтесь туда поскорее!

С уважением,

Draal

А еще через пару дней поступило новое сообщение:

Хайствую вас, Navigator, спасибо за ответ. Это вызвало во мне бурю чувств и желание писать еще и еще...

Пишу вам во второй раз. :-) Я открыл баг для M&M VII. На территории "The land of the giants" есть сооружение "Colony Zod", в котором нужно спасти Роланда Айронфист. Он же за свое освобождение даст вам ключ от номера-люкс Xenofex`a. Если после освобождения Роланда залезть еще раз в его камеру, то можно получить тот же самый ключ еще раз. Таким образом можно получить сколько угодно таких же ключей, но они будут ненужными. Этому багу есть 2 применения: 1) ходить с ключами как новый русский; 2) сложить их все у себя в замке (в сундуках) и быть Крутым Ключником. :)

С уважением,

Орлов Кирилл aka DrAAl

Кирилл, Вы – умница :).

Сами знаете, насколько эта тема близка главредному сердцу :). Эпрегешники, не храните подобные находки для передачи по наследству. Делитесь!

BIB The Tall

Дела автомобильные

Тщательно штудируя каждый номер, не могу не признать, что на сегодняшний день ваше издание дает читателю лучшую подачу материала. Не без отдельных ляпов конечно, но в целом: лихо!

Тот факт, что информация стала подаваться стильно, понятно, систематизировано (нужный материал легко искать) неоспорим, но зрительно журнал потерял что-то от старого. Где цветные подкладочки, фончики, травленые картинки (ведь зто когда-то и у вас было), где дизайнерская работа, в конце концов, а виртуозы верстальщики - надо прогрессировать, а не довольствоваться достигнутым. С друзьями с удовольствием читаем "Санитаров Подземелий". Симпатичный армейский юмор старшего опера Go: (кстати, почему в разных материалах он подписывается то по-русски, то по-английцки) долго обсуждается в дебатах, плавно переходя в воспоминания армейской жизни, с последующими плясками и обливанием водой (жара на улице все-таки). А вещь под названием Kingpin: Life of Crime вообще взяла за душу (читаешь как живешь!!!). Молодец!

Сам, являясь членом редакции автомобильного журнала "Motor News", после работы с удовольствием терроризирую свой домашний комп различными авто- и авиасимуляторами (можно сказать на зтом собаку съел), 3D-actions тоже любим и уважаем (добил все-таки Half- который Life, с нетерпением ждем'с Kingpin, Deus Ex, Team Fortress 2).

Теперь о грустном. Сам, нередко греша материалами об автосимуляторах, собственноручно сделав для NFS 3 пять машин и отредактировав еще около 20, имея практически все автосимуляторы вышедшие за последние 2 года могу авторитетно заметить Леонтию ТЮТЕЛЕВУ, что прикладную науку, тем более если он пишет на эту тему в массы, надо знать! Сильно разочаровал последний прочитанный №4 Нави. Если человек пишет о симуляторе, он должен знать что именно он симулирует. Toca2 например это не пародия на чисто московские крутые тачки, а серьезный симулятор BBTC (Британского Кузовного Чемпионата). Обревиатура RAC к этим соревнованиям не прислоняется никаким местом. Кузова на 3D моделях строго индивидуальные на каждую марку (не веришь — проверь!!!). Про какие дизайнерские школы тогда идет речь? А колеса! А какой, по вашему, на кольцевых болидах диаметр колесных дисков? По моему, 21 дюйм и очень низкопрофильные слики, здесь разработчики если и ошиблись в масштабе текстур, то это практически незаметно. А под колесными арками колеса действительно на месте, клиренс на этих машинах от силы сантиметров 5-7, подвеска поднимается выше, отчего создается впечатление, что машина лежит на асфальте. Насчет "мелькающего" перед глазами дворника, а где, по вашему, на этих машинах он должен находиться?! Чес: слово он там и есть. И солнцезащитная полоса на уровне глаз присутствует. Чисто клевые московские пацаны сев в такую машину будут сильно удивлены, потому что кроме голого кузова (сильно переделанного, между прочим, даже место водителя передвинуто ближе к середине) от серийных тачек внутри, мягко выражаясь ничего не осталось). Ну нельзя же так наказывать читателя за то, что он в каких-то вопросах не просвещен.

Продолжим? NASCAR Revolution. Кто-нибудь видел у нас "живую" трансляцию гонок NASCAR? Нет. Я тоже нет. Но зато знаю одного фанатика смотрящего "спутник" и просчитывающего каждый обгон в гонке, даже те которые остались за кадром! Это сугубо их кайф! Запустив для ознакомления игру, а нашел довольно точные копии болидов, которые только внешним пластиковым кузовом немного напоминают серийные модификации (из серийных деталей осталась только крыша кузова). Игра богата настройками, известными именами (одно имя Гордона приведет в экстаз кучу американских игроманов). И не надо выносить приговор неплохой игре в целом, просто это игра не для нас.

Дальше? Sports Cars GT. Обращаю ваше внимание на то что игру с одним салоном на все машины

и с нечетким, малоинформативным управлением, я бы не рискнул назвать симулятором. Признаться, как и автор, я ждал от игры большего. Жалкое подобие призовых денег (как шикарно денежный вопрос реализован NFS: HS), гонки с лимитом времени? Аркада, господа!

Предвидя скорую публикацию материала по NFS: HS хотел бы обратить внимание: Навряд ли новая игра будет столь же популярна как и третья часть. Опять нет видеороликов! Даже снимая шляпу перед реализацией финансового вопроса, нельзя не отметить, что из-за текстур малого формата трехмерный салон, несмотря на все свои плюсы, смотрится убого. У нового произведения ЕА сильно испортилось поведение машин на дороге. Даже слабенький Mercedes SLK раскачать до такой степени как это показано в игре невозможно, а Ferrari F50 (в реальном мире) в сравнении с ним вообще похожа на табурет (ее не то, что перевернуть, наклонить невозможно). Зато как великолепно сделаны трассы. Устранено выпадение полигонов. Класс! И количество трасс впечатляет. Сейчас задался целью перенести машины из NFS3 в NFS: HS, если что-нибудь получиться, обязательно поделюсь.

Времени к сожалению маловато, на том буду заканчивать. Сильно поругав Леонтия ТЮТЕЛЕВА, не ошибусь, сказав, что и у него есть достойные вещи. Читаю всех! С удовольствием! Молодцы!

Желаю, чтобы очередной номер никогда не был последним!

С уважением, Дмитрий

Дмитрий, письму вашему был несказанно рад, ибо оно стало первым и пока последним посланием, пришедшим в НИМ и довольно не косвенно затрагивающим мою персону. Давайте сразу перейдем к делу.

Хочу с вами поспорить. Да, все о той же ТОСА 2.

Сразу порадовал тот факт, что лишь одна моя статья испортила вам сразу все настроение об очередном Навигаторе (видно, я задаю тон! :)).

Едем дальше. Я знаю, что симулирует ТОСА 2. Я отчетливо представляю себе, что это за чемпионат и какие "крутые тачки" в нем принимают участие. (Что, впрочем, не мешало мне напутать с аббревиатурой – каюсь). А вот про "чисто клевых московских пацанов" это вы зря... я к ним, как в письме, "никаким местом".

Ну, да ладно. Дальше на повестке дня дворник и полоска от солнца. Вы, надеюсь еще не забыли, что дело мы имеем не с учебными тренажерами-имитаторами, а с самыми настоящими играми (пусть симуляторами), а игра является однокоренным словом с глаголом играть, который подразумевает получение удовольствия от процесса с как можно меньшей дозы напряга. А вовторых, шлемы виртуальной реальности пока не нашли массового применения, и что я могу поделать, если пресловутые дворник и полоска просто мешают мне нормально смотреть. Я видел трансляции соревнований и знаком лично и с полоской и с дворником. Пилот в кабине машины видит не 45 процентов лобового стекла, мало того, он чувствует ситуацию и оценивает ее не только с помощью зрения, но всем телом. Поэтому пресловутые "д и п" (устал повторять) ему нисколько не мешают, а вот мне простому игроку, они не по нраву, раздражают. Эти опции можно было сделать отключаемыми и тогда и вам, и мне...

Вопрос номер 2. Колеса и низкопрофильная резина + кузова. Это воплощение мне НЕ ПОНРАВИЛОСЬ. Не стоило объяснять про клиренс и 21 дюйм, это известно каждому, кто хоть раз в месяц читает "Клаксон" или "Авторевю". Болид в ТОКА выглядит просто убого, и если вам удалось найти принципиальные различия в моделях автомобилей, то я узрел лишь похожие макеты, как и большинство простых игроков. А вот посмотрите на Colin McRae Rally или тот же Sports Cars GT и почувствуйте разницу.

Ладно, теперь коротко об остальном. NASCAR. Согласен, их специфика, но нам непонятная и в силу этого неинтересная. Меня не волнует то, как относятся к Гордону там, при виде сотни овалов нестерпимо тянет к унитазу. Все.

Sport Cars GT. Это НЕ аркада. И вообще, что значит малоинформативное управление в компьютерной игре (вам работа гидроусилителя не понравилась? :)) или, быть может, дома у вас Thrustmaster с обратной связью завалялся, и он позволяет вам почувствовать информативность рулевого управления в том или ином симуляторе? Сомнительно! А разве поведение заднеприводных авто в этой игре не правдоподобно? Если вам нужна аркада, поиграйте в Speed Busters или позорный TD5 – вы поймете, что это такое – аркады.

Ну, а с НФС всем и так все ясно. Игра без претензий на что-то серьезное. Но, тем не менее, лучшая на сегодня по сочетанию в себе таких параметров как сложность, умеренный реализм, игровой интерес, великолепная графика и профессиональный звук. Естественно, хит (у ЕА всегда так).

Приятно было пообщаться с профессионалом, пишите!

С уважением, Леонтий Тютелев

Без комментариев

- Все накатал?
- Да...
- Посылать будем?
- Да надо бы...
- Ладно, я пишу заглавие...
- Пиши.
- ... А стих написал?
- Как обычно...
- Что "Как обычно"? Как обычно "Да" или как обычно "Нет"?
- Нет...
- Блин... Ладно, пошли играть...
- Рифма есть?
- Как обычно...
- Понял. Значит, нету... Черт, опять "диск переполнен"!
- Не стираем ни хрена, вот и ...
- Да ладно, ламерами не помрем. Короче, давай так... Терзая вопросом...
- Было...
- Что было?
- "Терзая вопросом" было... и "Я програмным обеспеченьем" было...
- Так...
- Угу...
- Черт, уже двадцать пятый номер мы с тобой ломаем голову!
- Угу...
- Раньше письма было писать легче... Склейка – мусор, пара вопросов по номеру...
- Угу...
- А теперь из пальца высасывать...
- Диски есть еще?
- В холодильнике посмотри... или в шкафу...
- ?!
- Слушай, а им это надо?
- А фиг его знает...
- А нафиг тогда?
- Чтоб было...
- Не умничай. Щас сам сочинять будешь.
- Ты у нас Андрюшка-рифмоплет, ты и сочиняй.
- Фиг с ним. Давай просто внизу напишем маленькими буквами подпись. Лады?
- Угу...

Андрей aka Ленин & ManOfBlood

Ваши письма разбирала при поддержке редакции Жанна Давыдова

jgran@softhome.net
ICQ UIN - 2244559

Читатель - читателю

Привет ВСЕМ!!! Меня завут Дима, мне 15 лет. Хочу переписоватся со всеми кто любит STAR WARS, и игры поэтому творению Джорджа Лукоса. Фанаты и фанатки, я жду ВАС!!! Пишите мне на <shooter2000@mail.ru>. Возраст не имеет значения!

Привет! Я френд твой будущий! Мне 16 лет, 178см, 65кг! Игры люблю многие, но особенно РПГ! Прошел много их! Щас усиленно играю в Финал Фентези 8 на сони! На писи недавно играл в Might&Magic7! Прошел за 2 недели! Балдурс Гейт раньше нравился! Еще стратегии нравятся! Любимые – Heroes Of M&M 3, C&C2: TiberianSun, JagedAlliance 2! Живу в Ростове! Ася у меня есть 45707159! А у тя есть? Ну все пока, пиши вот сюды dick1999@mail.ru!

Привет всем! Пишет вам истинный поклонник и ценитель жанра RPG и частично жанра пошаговых и real-time стратегий. Обожаю серию Might and Magic, Jagged Alliance 2, Fallout 2. Пишите - отвечу всем. 152140, Ярославская обл., г. Переславль-Залесский, ул. Октябрьская, д. 31, кв.40. E-mail: mikhailov@ncit.botik.ru. Алексей aka Shadow

Здравствуйте всем!

Меня зовут Тосич. Очень хотел бы popереписыватся с кем - нибудь. Умираю от тоски! Люблю настольные RPG и RTS. Просто обожаю нести всякую чушь. Кто хочет со мной popереписыватся? Пишите мне vvi@newmsk.tula.net

Привет всем геймерам. Я прошёл множество игр. Знаю коды (прохождения) к многим играм. Я хотел бы сыграть по модему в Fifa98, Fifa99, Nba99, Mig29Fulcrum, Delta Force, Starcraft. Пишите письма. Surgeon. ICQ – 1003, e-mail - ngalina@mail.ru

Куда пропал раздел Easter Eggs??? Кстати, туда пара приколов: 1 Откройте Internet Explorer 5.0 и подключитесь к Интернету, в меню TOOLS выберете Internet Options. В закладке General нажмите кнопку Languages. Жмите кнопку Add. Напишите "ie-ee"(без кавычек) и нажимайте OK. Зделайте при помощи кнопки Move Up надпись ie-ee первой в списке. Вернитесь к броузеру путём нажатия OK'ев. Нажмите кнопку Search что-бы появилось менюшка справа. Нажмите кнопку Customize. Наслаждайтесь Easter Egg. Не забудте от И-нета отключиться!

2. Щёлкните правой кнопкой на desktop ("рабочий стол"). Выберете закладку ScreenSavers. Выберете 3D Text. Нажмите Settings. Наберите в строке текст слово "volcano"(без кавычек) и щёлкайте OK. Жмите preview. Хотел-бы чтоб опубликовали моё Мыло : netcapture@www.com пишите все кому не лень в особенности кто любит Q2&Q3.

Привет, стратегоманы!

Хочу переписываться с такими же, как я. Эй, любители великих стратегий! Пишите мне. 690017, Владивосток, Первомайский район, ул. Кипарисовая, д.28, кв.23. Поленичко Грише.

Привет всем! Меня зовут Сергей, мне 14 лет. Очень бы хотелось с кем-нибудь переписываться. Очень люблю стратегии и квесты. Кто может, помогите с секретами к играм: Аллоды 2, GTA, Swat2. Пишите, отвечу обязательно. 626718 ЯНАО, г.Новый Уренгой, м-н Мирный 4/2, кв.41.

Привет люди! Мне 14. Люблю сыграть в Q II, Dungeon Keeper 2, Футбол, Спорт, Стратегии. Слушаем музыку, смотрим ящик, гоняем мячик (In real). Ну и что предложите. Не интим! :)

Проживаю с Санкт-Петербурге по адресу: ул. Гончарная, 21, кв.13. Телефон – (812) 277-08-43 Alexis.

Хочу переписываться с геймерами и геймершами. Желательно, чтобы они были любителями RPG, RTS, стратегий и квестов и т.д. Пишите все, я отвечу. 127018, Москва, ул. Советсткой армии, д.7, кв.178. Cruel Demon (а можно просто Оле).

Привет всем!!! Я фанат 3D-action. Хочу переписываться с другими поклонниками. Люблю игры типа Half-Life, Q2 (святой ты наш) и т.д. Пишите!!! Отвечу всем 100%. Есть модем сыграем во что-нибудь. Мой адрес: Моск. обл. Г.Красногорск, ул. Народного ополчения, д.24/6. Михаил aka ReBoot.

Все поклонники Baldurs Gate, F2, M&M6! Пишите!!! А вообще пишите все все все! (особенно RPG-шники). г.Тольятти, Самарская обл. Кольцевой проезд, д 18. Александру aka Miun.

Главный редактор
Игорь Бойко aka BIB The Tall

Выпускающий редактор
Константин Подстрешный

Редактор раздела Action
Владимир Рыжков

Редактор раздела Strategy
Олег Полянский aka Doctor

Редактор раздела RPG/Adventure
Александр Затолокин

Редактор раздела Simulation/Sport
Леонтий Тютелев

Ведущий раздела Hardware
Руслан Шебуков

Представитель в США
Дмитрий Герцев aka Spellbound

Главный почтальон
Жанна Гришина

Special Projects Division
Андрей Шаповалов

RPG Division
Александр Володкович aka Chaos Mage

Арт-директор
ДмитрийАроненко aka |A[.Alrick

Коммерческие директора
Сергей Журавский
Али Даутов

Художник
Александр Еремин

Учредитель ООО "Библион"
Адрес редакции:
123182, Москва-182, а/я 2
Тел. (095) 190-9768 Факс. (095) 475-4917
E-mail: navigat@aha.ru
http://www.gamenavigator.com

Телефоны для деловых предложений и рекламы: 190-9768, 475-4917

Антивирусное обеспечение:
Программа Antiviral Toolkit Pro
ЗАО "Лаборатория Касперского
http://www.avp.ru

Чтение нечитабельной E-mail:
Программа Mail Reader АО "Агама"
http://russia.agama.com/mailreader

Доступ в Интернет:
Компания Zenon N.S.P.
(*http://www.aha.ru*)
Internet Service Provider ILM
(*http://www.ilm.net*)

Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений.
При перепечатке любых материалов ссылка на "Навигатор Игрового Мира" обязательна.

Мнение редакции может не совпадать с мнением читателей и авторов.

Журнал зарегистрирован в Комитете РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016029 от 28 апреля 1997 г.

Электронный спуск и вывод фотоформ:
"Делай вывод", (095) 967-2568, 913-7647
http://www.prepress.ru,
http://implosition.ru

Отпечатано с готовых диапозитивов в ИПК издательства "Московская Правда"
Москва, ул. 1905 года, д. 7

Тираж 32.000 экз. заказ 3360

Цена договорная.

© Издательский дом
"Навигатор Паблишинг", 1999 г.

MAXIмальная отдача!

рули и джойстики GUILLEMOT

RACE LEADER FFB

РУЛЬ С ОБРАТНОЙ СВЯЗЬЮ, USB/COM

JOY LEADER 3

RACE LEADER 3D

активные колонки MAXI Booster

BOOSTER 40 2x2W
100Hz-20kHz

BOOSTER 160 RADIO 2x5W
90Hz-20kHz + радио и наушники

BOOSTER 640 2x20W
60Hz-20kHz

SUBWOOFER 720 5D
4x10W+30W, 40Hz-20kHz, 4 сателлита

сканеры MAXI SCAN A4

600X1200, 36 бит, USB

MAXI Studio ISIS



первая в мире полная звуковая студия на базе шины PCI с полным дуплексом с 8 входами и 4 выходами, предоставляющая пользователю профессиональные возможности и качество по существенно меньшей цене, чем аналогичное профессиональное оборудование.

звуковые платы MAXI Sound 64

DYNAMIC 3D

HOME STUDIO 2

HOME STUDIO Pro 64

разработаны и производятся французской компанией GUILLEMOT (Гильмо) на базе RISC DSP DREAM со скоростью работы 50 млн. операций в секунду, 16/18 бит, 44.1kHz, полифония 64 ноты, интерактивный Surround на 2-х или 4-х колонках, аппаратная совместимость: GM,GS,SB,SB Pro,DLS,Direct Sound 3D.

Продукцию компании GUILLEMOT спрашивайте:

COMPULINK	935-8891	АРТРОН	234-3404	АЭРТОН ДОБРЫНИНСКАЯ	737-3697
MEGATRADE	945-4960, 945-4961	ФОРМОЗА КИТАЙ ГОРОД	926-2452	АЭРТОН КУРСКАЯ	230-6350
NORD COMPUTERS	207-0048	СТАРТМАСТЕР	216-1128	АЭРТОН УНИВЕРСИТЕТ	930-0112
FLAKE COMPUTERS	236-9860	МУЛЬТИМЕДИА ДЕПО	412-5145	ВАЛГА АКАДЕМИЧЕСКАЯ	125-6001
FLASH COMPUTERS	924-3222	МУЛЬТИМЕДИА ДЕПО РАМСТОР 1	937-0459	ВАЛГА СОКОЛ	158-0633
SONAR SERVICE	142-3675	МУЛЬТИМЕДИА ДЕПО РАМСТОР 2	937-2544	ВАЛГА ЦЕНТР	299-5756

подробная информация, техническая поддержка на www.megatrade.ru

ваш

e-mail

ZENON N.S.P.
htt://www.zenon.ru

С ПОЧТОЙ ПО ЖИЗНИ!

Z-MAIL - универсальный почтовый сервис от компании "ZENON N.S.P."

Зарегистрируйся до 1 сентября - и ты получишь:

- **почтовый ящик на доменах @id.ru, @go.ru, @ok.ru, @ru.ru**
- **3 Mb дискового пространства для хранения почты**
- **автоответчик**
- **возможность переадресации почты**

И многое другое, причем совершенно бесплатно!

Открыт неограниченный Dial-Up доступ к почтовым ящикам

WWW.ZMAIL.RU

